DOSSIER SPECIAL : LES SECRETS DE POKÉMON STADIU
DREAMCAST N64 PLAYSTATION/PLAYSTATION 2 ARCADE GB
Joupad
N° 99 juillet-août 2
MAGAZINE DES CONSOL
EXCLUSIF : LES NOU
ON OR & ARGENT
FIFA Le Test
layStation 2
Metal Gea
(PS2) Solid
Les images inédites
enchu 2
atsumaru :
e ninja secret
reamcast
e choc
irtua
ennis
40 pages
e TESTS !
T 4161 - 99 - 35,00 F - RD

LIBEREZ JOHN CORD. N'ATTENDEZ PAS QU'IL NE PUISSE PLUS VOUS LE DEMANDER.

En Volgien, "Grâce" se dit "Ché", un mot difficile à prononcer lorsqu'on vous maintient de force la tête sous l'eau. Voilà précisément ce qui arrive quand on tient tête au Général Dimitri Nagarov. Voilà ce qui arrive à John Cord.

Les témoignages se sont multipliés ces dernières semaines sur les atrocités commises en Volgia par les forces armées du Général Nagarov.

Les droits de l'homme y sont quotidiennement bafoués : exécutions sommaires de civils, attaques délibérées des minorités ethniques et religieuses, tortures, persécution. Le Général Nagarov ne limite d'ailleurs pas ces traitements aux citoyens volgiens.

John Cord, citoyen anglais, a été enlevé au cours des combats dans la région. Lorsque John Cord est arrivé en Volgia, il avait 36 ans et dix-huit ans de bons et loyaux services dans les rangs de la sécurité armée de Sa Majesté la Reine. Aujourd'hui, John Cord gît, sans force, sur le sol de sa cellule, victime de traitements cruels, dégradants et inhumains. Qui s'en soucie ? Les gouvernements du monde entier refusent d'entrer dans la partie et préfèrent ignorer la situation.

Et c'est donc à vous qu'échoit la responsabilité de libérer John Cord.

Calottia (son nom d'emprunt) est une mère de 40 ans, elle habite un village de pêcheurs au Sud-Ouest de Volgia. Aujourd'hui, elle témoigne : "Les hommes de Nagarov sont venus chez moi, la nuit, ils m'ont emmenée de force, devant mon enfant. Ils disaient qu'ils avaient des questions à me poser. Je suis restée enfermée en prison pendant sept ans. Le monde est au courant. Le monde sait pour John Cord. Mais personne ne prend la situation en mains. Nagarov continue de faire règner la terreur en toute impunité."

John Cord a besoin de vous. Vous avez les moyens de mettre un terme au régime de Nagarov.

Vous avez les moyens de libérer John Cord. Ça ne coûte pas bien cher de lui offrir une chance.

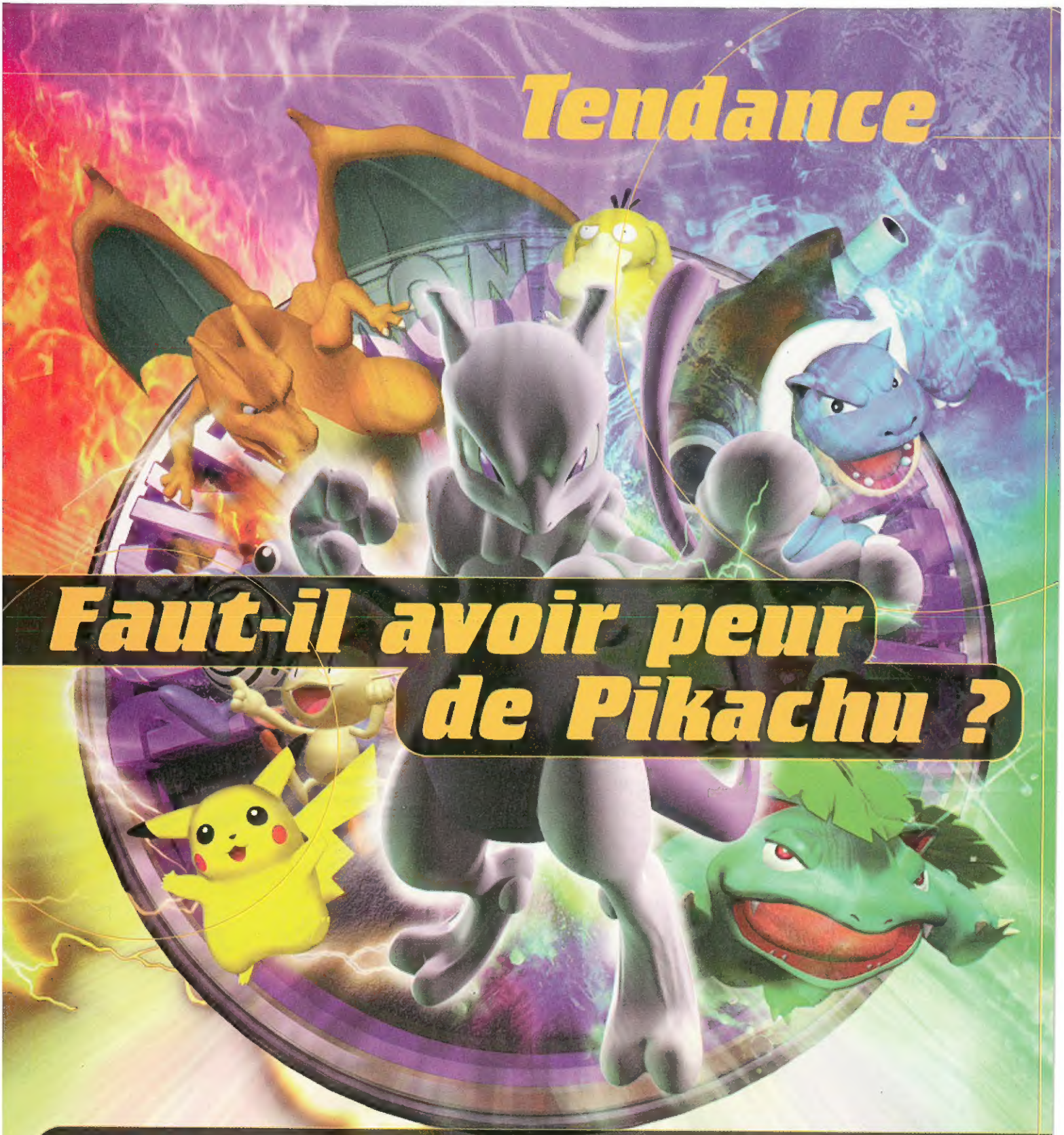
Il suffit de vous rendre chez le distributeur de jeux le plus proche et d'acheter un exemplaire du dernier jeu PlayStation : "De Sang Froid".

La partie ne sera pas toujours facile, mais elle en vaut la peine. La vie de John Cord est entre vos mains.

www.playstation.tm.fr

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

PlayStation

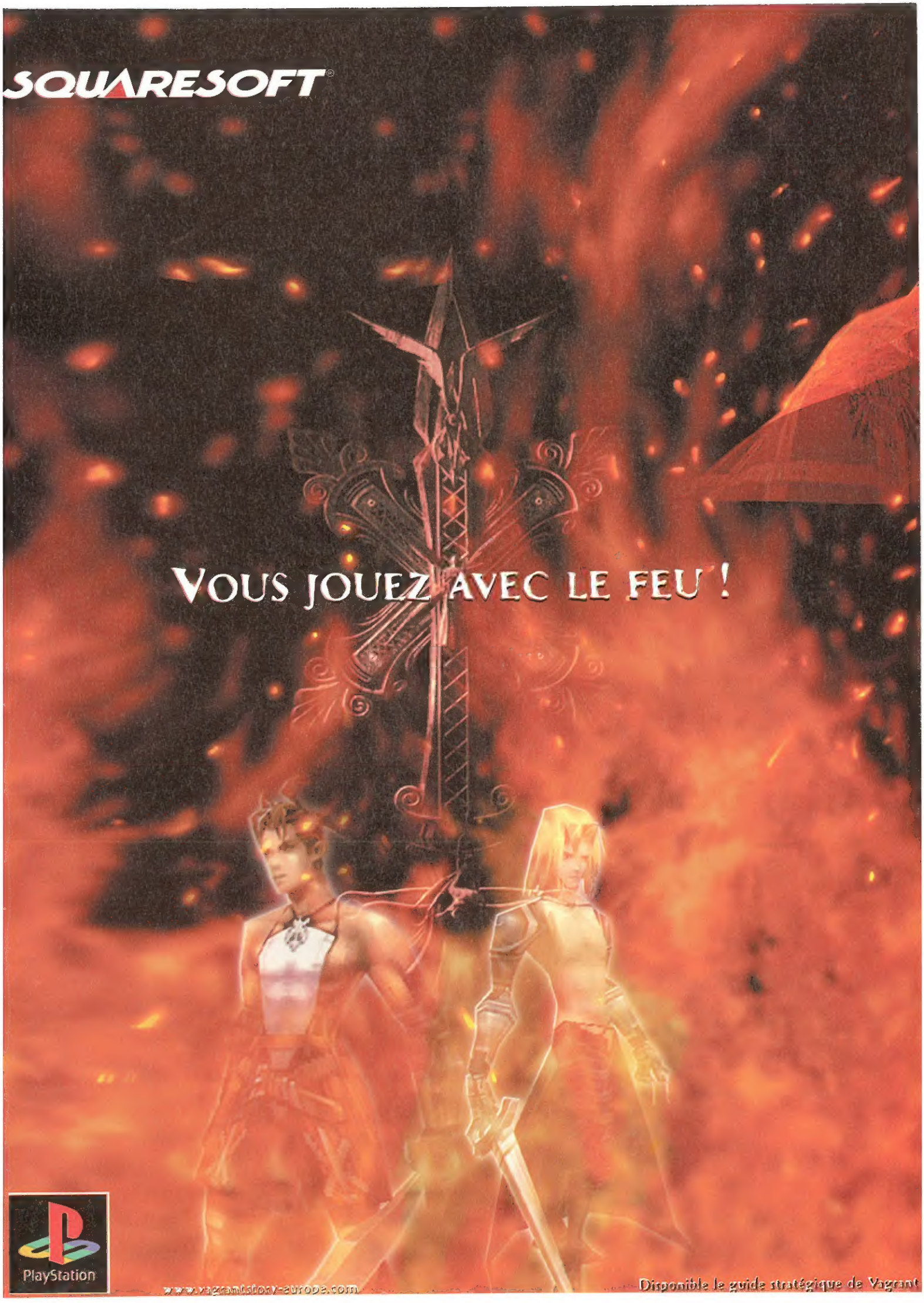


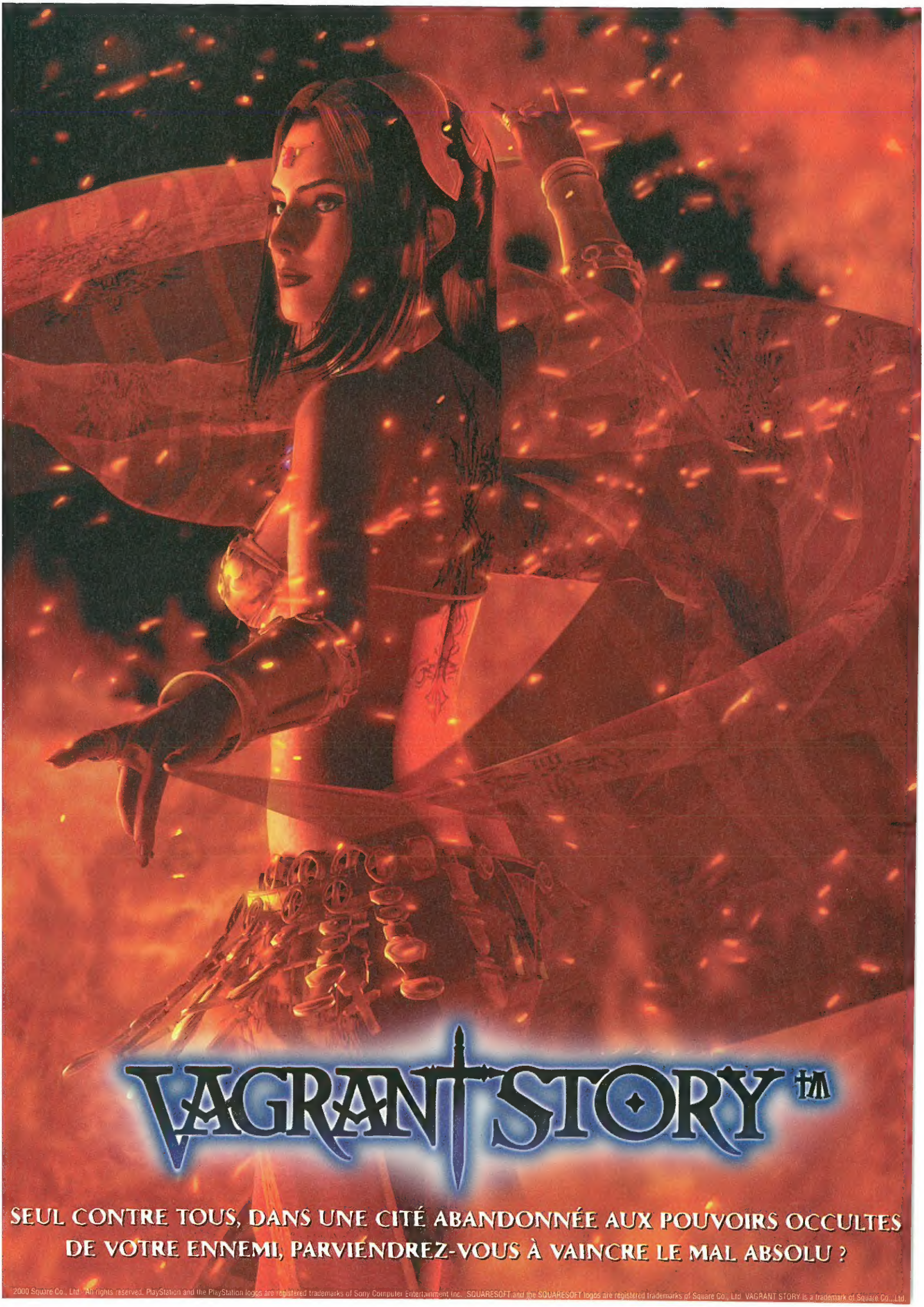
Faut-il avoir peur de Pikachu ?

Plus d'un million d'exemplaires du jeu Pokémon vendus en France. Un record historique qui fait écho aux résultats de ventes à l'échelle planétaire de ce nouveau phénomène. Pokémon est devenu, depuis sa sortie au Japon en février 1996 (versions rouge et verte), un best-seller incontesté qui ne laisse pas de place pour les autres. Peut-être est-ce là le revers de la médaille ? Si les Pokémon se vendent, les autres jeux semblent ne plus exister au regard des joueurs. Comme si tout le jeu vidéo, son étonnante diversité, se résumait aujourd'hui à Pikachu. Une période difficile pour qui ne s'adonne pas avec délectation à la pokémania (on ne comptera plus les magazines, spécialisés ou non, accueillant le jovial Pikachu en couverture). On a aussi raison de croire que cette période permettra à ceux qui découvrent le jeu vidéo grâce à ce titre, de devenir, plus tard, de nouveaux joueurs. Pokémon pourrait aussi se targuer d'être une espèce d'initiation aux jeux vidéo pour toute une frange de joueurs néophytes. Une façon de rendre service à toute une industrie, à moyen terme. En attendant, il reste que le phénomène Pokémon occulte toute l'actualité du jeu vidéo pourtant dense ces dernières semaines. Le titre est assurément exceptionnel, mais il n'y pas que les Pokémon dans la vie.

T.S.R.

Pokémon © Nintendo


SQUARESOFT
VOUS JOUEZ AVEC LE FEU !
PlayStation
www.vagrantstory-europe.com
Disponible le guide stratégique de Vagrant



2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. VAGRANT STORY is a trademark of Square Co., Ltd.

sommaire

Numéro 99. En attendant le numéro 100 de Joypad, un numéro événement qui s'annonce très... enfin... très... avec beaucoup de... enfin, vous verrez bien ! Voici un numéro d'été qui fait la part belle à l'actualité Dreamcast entre autres. Preuve après l'E3 que la console de Sega en a dans le ventre et l'occasion pour nous de faire un bilan en compagnie du directeur général de Sega France Dominique Cor. Pour que les choses soient claires et que personne ne cède à la tentation de la rumeur.

ÉVÉNEMENT — 10

Metal Gear Solid 2 est une véritable tuerie ! Attraction phare de l'E3, il n'est prévu que pour la fin de l'année prochaine. En attendant l'invention de la cryo-hibernation, vous pouvez toujours foncer à la page correspondante !

REPORTAGE — 32

Des Français sortis de l'école de dessin de Peningen nous concoctent un jeu de plate-forme très prometteur. Les références vont-elles parler ?

NEWS JAPON — 53

Que des bons titres en perspective. Entre le furieux Capcom Vs SNK, Mario RPG et Onimusha, ça va fantasmer sec sur les plages !

NEWS EUROPE — 74

Dans notre belle contrée, c'est le train-train habituel : Spiderman, Parasite Eve 2, MSR, Extreme Sport... Argh, j'arrive toujours pas à faire sortir Metal Gear 2 de ma tête !

NET P@D — 110

Une mine d'informations Internet. Parfois à prendre avec des pincettes. Toutefois, voici les dernières rumeurs qui se promènent sur la toile.

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermellin
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Filos

Ont participé à ce numéro :
Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood), Julien Chièze (Gollum), Karine Nitkiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo), Xavier Brun (M. Brown), Stéphane Hébert et Fabien Delevol.
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9

Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 380 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2C, et la Goliotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Tenchu 2 © Activision, Pokémon © Nintendo.

Dépôt légal à parution. Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire : 73360

Ce numéro comporte un supplément sur Colin McRae Rally 2 de 32 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture.
Ce numéro comporte en page 35 un échantillon Vivelle.

ZOOMS — 115

Chez nous, lorsqu'il y a un attroupement de gars devant la télé, c'est qu'il y a... des SWAT à l'écran ! On aime bien ces gars. Ils sont trop puissants.

TESTS — 133

Je vous laisse deviner. Au programme, vous trouverez du skate, de la baston, de la stratégie en temps réel, du snipe... Mmmhh... encore des SWAT !

ASTUCES — 166

Histoire de partir en vacances avec panache, vous trouverez une devinette pourrie sur le thème des économistes. Edifiant.

Hot ! Hot ! Hot !

TREIZE. C'EST LE NOMBRE DE GUERRIERS DANS LE FILM DE MC TIERNAN. ÇA CORRESPOND AUSSI À LA TABLÉE DU SEIGNEUR DANS LA CÉLÈBRE CENE OU JÉSUS VANNE JUDAS, SI ON COMPTE L'APOTRE CACHÉ. C'EST LE CHIFFRE FÉTICHE DU MALIN. MAIS C'EST SURTOUT LE VOLUME DE PAGES CONSACRÉES À POKÉMON POUR QUE VOUS DEVENIEZ UN MAITRE DANS LA CAPTURE DE CRÉATURES TOUS AZIMUTS. PAGE 40.

© Nintendo

PlayStation

Brigandine Grand Edition (zoom)	132
Cosmo Warrior Zero (zoom)	132
De Sang Froid (test)	142
Destruction Derby Raw (test)	156
Dragon Valor (test)	158
Front Mission 3 (test)	144
Hogs of War (test)	158
Legend of Mana (zoom)	124
Magical Tour Racing (test)	158
NHL Rock the Rink (test)	158
Resident Evil Survivor (test)	158
Shérif fais-moi Peur (test)	158
Silent Bomber (test)	154
Space Battleship Yamato (zoom)	119
Super Robot Taisen Alpha (zoom)	131

PlayStation 2

FIFA Soccer World 2000 (zoom)	122

Nintendo 64

Battle Tanx Global Assault (test)	158
Perfect Dark (test)	136

Game Boy Color

Catz (test)	162
Dogz (test)	162
F18 Thunderstrike (test)	162
Roland Garros 2000 (test)	162
Test Drive 6 (test)	162
Tomb Raider (test)	161
Ultimate Paintball (test)	162
Wings of Fury (test)	162

Dreamcast

Chu Chu Rocket (test)	140
Gauntlet Legends (zoom)	128
Marvel Vs Capcom 2 (test)	146
Megaforce Racing (test)	158
Rainbow Six (test)	116
Rent a Hero (test)	120
Sakura Wars (zoom)	158
Silver (test)	158
Super Magnetic Neo (test)	152
Super Runabout (zoom)	158
Tony Hawk Pro's Skateboarding (test)	148
Wacky Races (test)	158
Zombie Revenge (test)	150
World Championship Snooker (test)	158

LABORATOIRES GARNIER PARIS

FRUCTIS

Shampooing fortifiant antipelliculaire au concentré actif de fruits.

n associant un actif antipelliculaire au concentré ctif de fruits, Fructis élimine rapidement les ellicules tout en fortifiant les cheveux. C'est prouvé : association de Fructose, de vitamines B3, B6 et acides de fruits rend les cheveux 2 fois plus rts, vraiment plus résistants dès 10 applications.

Fructis. Les cheveux brillent de toute leur force.

7 jours pour dire adieu aux pellicules !

GARNIER

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

DVD

LECTEUR DVD SAMSUNG 709 — 2490 F

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

e VOYAGE DE SINBAD	189 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F
ATOR 84 VOL 1	199 F	LE MASQUE DE ZORRO	169 F
ATOR 84 VOL 2	199 F	LEON MORIN PRETRE	169 F
ATOR 84 VOL 3	199 F	LE ROI LION 2	179 F
E 2	189 F	LIMBO	189 F
DAY	189 F	LES 101 DALMATIENS	189 F
MEN	189 F	LES VISITEURS 2	169 F
SSE A L'HOMME	189 F	MATRIX	189 F
FRET ALIEN VOL 1 A 4	549 F	MULAN	189 F
KMAN	189 F	NICKY LARSON	189 F
TOMAS COLLECTOR	299 F	OPENING NIGHT	189 F
	189 F	PINOCCHIO	169 F
TE VOLTIGE	189 F	POKEMON VOL 1	199 F
CULE	189 F	POKEMON VOL 2	199 F
IZONS LOINTAINS	189 F	POKEMON VOL 3	199 F
BREAKER	189 F	RONIN BLADE	179 F
NNY MNEMONIC	189 F	SHADOWS	189 F
G COBRA	189 F	TAXI DRIVER	189 F
SELLE ET LE CLOCHARD	189 F	UN PASSE VIRTUEL	189 F
OLCE VITA	189 F	UN VIOLON SOUS LES TOITS	169 F
MOMIE	189 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
IME FATALE 4	169 F	URBAN LEGEND	189 F

3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

GAME BOY

NSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR (BLEU, JAUNE, UGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
NSOLE GAME BOY POCKET VERTE + SOCCER	399 F
KEMON PIKACHU	149 F
CRANS (PO)	69 F
TION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
IM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
IM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
BLE LINK	39 F
RTE MEMOIRE	199 F
T DE VIBRATION	129 F
UPE AVEC LUMIERE	39 F
PRIMANTE GAME BOY POCKET	399 F
NI LIGHT (CO OU PO)	39 F
ART COM (CO OU PO)	249 F
COCHE CARRYING CASE (CO OU PO)	79 F

° SKATE BOARDING (CO)	149 F	NHL 2000 (CO)	229 F
ERTE AUX MARTIENS (CO)	**249 F**	**ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)**	**199 F**
MY MEN (CO)	249 F	PITFALL (CO)	169 F
TERIX SUR LA TRACE		POKEMON BLEU	229 F
DEFIX (CO)	**249 F**	**POKEMON JAUNE**	**229 F**
TTLETANK (CO)	**229 F**	POKEMON ROUGE	229 F
IN DRAIN	99 F	POWER QUEST (CO)	199 F
AK OUT (CO)	129 F	**RAYMAN (CO)**	**229 F**
G'S LIFE (CO)	**199 F**	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	229 F
T A MOVE 3	129 F	**ROLAND GARROS 2000 (CO)**	**229 F**
T A MOVE 2	129 F	SPY HUNTER	
ESAR PALACE 2 (CO)	199 F	+ MOON PATROL (CO)	199 F
RMAGEDDON (CO)	199 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
WOMAN (CO)	229 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
NTIPEDE (CO)	129 F	TARZAN (CO)	199 F
THROAT ISLAND	79 F	**TAXI 2 (CO)**	**229 F**
FY DUCK (CO)	229 F	**TAZ DEVIL MUNCHING (CO)**	**229 F**
ENDER + JOUST (CO)	169 F	**TELEFOOT SOCCER (CO)**	**229 F**
IVER (CO)	**229 F**	THE MUPPETS (CO)	199 F
WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	**229 F**	**TOMB RAIDER (CO)**	**249 F**
6 THUNDER STRIKE (CO)	**199 F**	**TONIC TROUBBLE (CO)**	**199 F**
JRMIZ (CO)	229 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
GGER (CO)	129 F	TRACK'N FIELD	169 F
VIE WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TOY STORY 2(CO)	249 F
JNTZ (CO)	199 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
Y ROUX 2000 (CO)	**229 F**	**TUROK 3 (CO)**	**199 F**
EMY McGRATH S.CROSS 00	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
HN MADDEN 2000 (CO)	199 F	**UEFA 2000 (CO)**	**229 F**
STAR (CO)	199 F	**ULTIMATE PAINTBALL (CO)**	**199 F**
BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
S 24H DU MANS (CO)	**249 F**	**WARIO LAND 3 (CO)**	**249 F**
CKY LUCKE (CO)	**199 F**	**WCW MAYHEM (CO)**	**229 F**
GICAL TETRIS (CO)	199 F	WINTER GAMES (CO)	229 F
RIO GOLF (CO)	199 F	**WRESTLEMANIA 2000 (CO)**	**199 F**
CKEY RACING (CO)	249 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
CROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	YANNICK NOAH TENNIS 2000 (CO)	229 F
NTEZUMA (CO)	169 F	YODA STORIES (CO)	229 F
TOCROSS (CO)	199 F	ZELDA (CO)	249 F

AUTRE

MONTRES POKEMON PIKACHU: MODELE AIGUILLE 99 F, DIGITAL 69 F
CARTES POKEMON A JOUER, CLASSEURS POKEMON, FIGURINES POKEMON, PELUCHES, MONTRES, ETC... (NOUS CONTACTER)

CONSOLE GAME GEAR + VR TROOPERS — 449 F

AGUAR Syndicate 49 F

LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE ET GRATUITE
DVD, PC, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, NEC, POKEMON

NEW

PC

3D PROPHET	1990 F	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	149 F
GAME COMMANDER+MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER FREESTYLE PRO	349 F
BLEEM	349 F	SIDE WINDER STICK STANDARD PRO	199 F
XENTOR 32Mb	1490 F	VOLANT+ PEDALIER	
SIDE WINDER GAME PAD	249 F	RETOUR DE FORCE ACT.LABS	990 F

AGE OF EMPIRE 2	349 F	MDK 2	329 F
AIRPORT 2000 VOL N°2	329 F	MAJESTY	299 F
ALIEN VS PREDATOR GOLD	299 F	MIGHT AND MAGIC 7	299 F
BEETLE CRAZY	299 F	MIGHT AND MAGIC MILLENIUM	349 F
BHUNTER	349 F	MUSIC 2000	299 F
BUSINESS TYCOON	329 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	329 F
CLOSE COMBAT TRILOGY	349 F	NERF ARENA	269 F
COLIN McRAE RALLY 2	349 F	PLANSCAPE TORMENT	329 F
COMMAND AND CONQUER + ALERTE ROUGE	199 F	POMPEI	299 F
DAIKATANA	369 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	369 F
DENOLITION RACER	289 F	RAYMAN CE2	149 F
DEVIL INSIDE	299 F	RAYMAN COLLECTOR	199 F
DIABLO 2	349 F	RAYMAN 100 NIVEAUX	99 F
DIE HARD TRILOGY 2	299 F	REVENGE OF ARCADE	199 F
DRACULA	329 F	RISK 2	299 F
ENNEMY ENGAGED	349 F	ROLAND GARROS 2000	249 F
EMPIRE MAXIMUM	249 F	ROLLCAGE STAGE 2	299 F
EURO 2000	349 F	ROLLER COASTER TYCOON	199 F
EVERQUEST THE RUIN OK KURNAK	299 F	SHOGUN	299 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	399 F	SIM CITY WORLD EDITION	299 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
FOOTBALL MANAGER 2000	299 F	SOULBRINGER	299 F
GTA 2	349 F	STARLANCER	369 F
GUY ROUX MANAGER 2000	299 F	SUPERBIKE 2000	349 F
HALL LIFE+TEE-SHIRT	349 F	THEME PARK WORLD	349 F
HONDA MOTOCROSS	299 F	THEOCRAST	329 F
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	269 F	TOY STORY 2	269 F
INVICTUS (CONQUEST 2)	299 F	UEFA 2000	369 F
LAMERZONE	249 F	ULTIMA ONLINE	199 F
LEMMING REVOLUTION	299 F	VAMPIRE	299 F
LES FOURMIS	349 F	VIRTUAL SKIPPER	299 F
LES SIMS	329 F	V-RALLY 2	349 F
L.S LINK 2000	369 F	WALL STREET TYCOON	329 F
MAYDAY	199 F	WILD WILD WEST	299 F

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

PROMO PC

KOL.2000 CIVILISATION MULTIPLAYER	99 F	KOL.2000 TELEFOOT MANAGER 99	99 F
KOL.2000 EUROPEAN AIR WAR	99 F	KOL.2000 SAM & MAX+DAY OF TENTACLE+OUTLAWS	99 F
KOL.2000 FULL+BIG+INDIANA	99 F	KOL.99 MIGHT & MAGIC 6	99 F
KOL.2000 GUY ROUX 99	99 F	KOL.99 PRO PINBALL BIG RACE	99 F
KOL.2000 MONOPOLY	99 F	KOL.99 SETTELERS 2+2	99 F
KOL.2000 REBEL 2+SHADOW	99 F	MOTO RACER 2 CLASSIC	99 F
KOL.2000 REBEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING	99 F	TOCA TOURING CAR 2 CLASSIC	99 F
		V-RALLY 99	99 F

MANGAS FILMS

COFFRETS

ALBATOR 84 (7 vol.)	449 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	499 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	369 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DRAGON BALL série TV Partie 2	499 F
DBZ Partie I (8 vol.)	499 F
DBZ Partie II (8 vol.)	TEL
IL ETAIT UNE FOIS...L'ESPACE (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8 vol.)	499 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	499 F
L'EMPIRE DES CINQS (8 vol.)	499 F
ROBOTECH 2	499 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN KU KAI (9 vol..)	499 F
TOM SAWYER Partie 2 (6 VOL.)	449 F
X-OR Partie I (7 VOL.)	399 F
X-OR Partie II (8 VOL.)	399 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	499 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (vol 1 à 7)	129 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN 2 (vol.1 à 4)1	129 F
CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
POKEMON Premiers Défis!	99 F
POKEMON A chacun sa technique!	99 F
OTOKO JUKU (L'ULTIME COMBAT)	129 F
ROBOTECH (vol. 1 à 9)	129 F
SLAMDUNK (vol. 1 à 3)	129 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
TOM SAWYER (vol. 9)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

SATURN

LISTE DE JEUX NEUFS A 99 F

ALIEN TRILOGY	**FIFA 96**	**MAGIC CARPET**	**SCORCHER**
ALONE IN THE DARK	**FRANK THOMAS**	**NASCAR 98**	**SHOCK WAVE**
AMOK	**GHEN WAR**	**NBA ACTION 98**	**SLAM AND JAM**
ANDRETTI RACING	**GRID RUN**	**NBA JAM EXTREME**	**SPACE HULK 2**
BLACK DOWN	**HEXEN**	**NBA JAM T.E**	**SOVIET STRIKE**
BLACK FIRE	**HI OCTANE**	**NBA LIVE 97**	**TEMPEST 2000**
BURNING RANGERS	**IRON MAN**	**NBA LIVE 98**	**TRASH IT**
DEFCON 5	**J.MADDEN 97**	**NHL POWERPLAY**	**W.L.S 97**
DOOM	**J.MADDEN 98**	**PGA TOUR 97**	**W.W.S 97**
FIFA 98	**LA HORDE**	**REVOLUTION X**	**W.W.S 98**
		RIVEN	**WRESTLEMANIA**

JEUX NEUFS JAPONAIS

DARK SALVIOR	**79F**	**SHINING FORCE 3 SCE 3**	**399F**	**ACTION REPLAY 3 EN 1**	**249 F**
GALAXY FIGHT	**79F**	**SAMOURAI SHODOWN**	**79F**	**MANETTE ANALOGIQUE**	**149 F**
GRAN CHASER	**79F**	**TOSHINDEN URA**	**79F**	**MANETTE MAD CATZ**	**69 F**

ACCESSOIRES SATURN

NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	**209 F**
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	**399 F**
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F

NEO GEO POCKET NOIR & BLANC

CONSOLE NGB	**299 F**
BASEBALL STAR N&B	149 F
CHERRY MASTER N&B	149 F
KING OF FIGHTER R1 N&B	149 F
NEO GEO CUP FOOT N&B	149 F
PUZZLE N&B	149 F
SAMOURAI SHADOWN N&B	149 F
TENNIS N&B	149 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE NEUVE + STICK	1990 F
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F

ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

PLAYSTATION + DUAL SHOCK 790 F
+100 F de bon d'achat
(bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	
VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX	590 F	MANETTE TURBO	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F	PRISE PERITEL RGB	
SIEGE BACQUET	790 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A BOX	
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F	COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	
2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F		

JEUX NEUFS EUROPEENS

E COMBAT 3	349 F	EURO 2000	369 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F	RAYMAN 2	369 F
UNDRA 2	299 F	EVERY BODY'S GOLF 2	199 F	LEGEND OF KARTIA	249 F	RAZMOKET + 2 FIGURINES	329 F
TERIX LE FILM	299 F	F1 RACING CHAMPIONSHIP	369 F	LEGEND OF LEGAIA	199 F	RAZMOKET FONT LEUR CINEMA	349 F
MORINE	199 F	F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	LEGO ROCK RAIDERS	249 F	READY TO RUMBLE 2	369 F
LISTIC	249 F	FEAR EFFECT	369 F	LEGO RACERS	249 F	RESIDENT EVIL 3	369 F
TMANIA+DJ CONTROLLER PAD	549 F	FORMULA ONE 99 COLLECTOR	199 F	LES SCHTROUMPFS	299 F	RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F
ODDY ROAR 2	299 F	FIFA 2000	349 F	MEDAL OF HONOR	369 F	REVOLT 2	299 F
ESAR PALACE 2000	329 F	FIGHTING FORCE 2	359 F	MEDIEVIL 2	199 F	RIDGE RACER 4 COLLECTOR	299 F
LIN McRAE RALLY 2	299 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F
NSTRUCTOR + MEMO	249 F	FRONT MISSION 3	299 F	MISSION IMPOSSIBLE	299 F	RONALDO V-FOOTBALL	369 F
OL BOARDERS 4	299 F	GALERIANS	299 F	MUPPET RACE MANIA	199 F	RUGBY 2001	299 F
ASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	GAUNTLET LEGENDS	369 F	MUSIC 2000	299 F	SAGA FRONTIER 2	369 F
SANG FROID	349 F	GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS	299 F	NASCAR 2000	369 F	SHADOW MAN	299 F
STRUCTION DERBY RAW	299 F	GRANDIA	369 F	NBA LIVE 2000	369 F	SHAOLIN	249 F
HARD TRILOGY 2	369 F	GUILTY GEAR	299 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F	SHERIF FAIS MOI PEUR	219 F
IO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	GUNGAGE	249 F	NFL EXTREME	269 F	SILENT HILL	329 F
ACULA RESSURECTION	369 F	HOGS OF WAR	349 F	NHL 2000	369 F	SPACE DEBRIS	269 F
AGON BALL Z FINAL BOUT	249 F	HUGO 2	299 F	NIGHTMARE CREATURE 2	299 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
AGON VALOR	199 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	PARASITE EVE 2	329 F	SOUTH PARK RALLY	299 F
ARTHWORM JIN 3D	299 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	329 F	PHOTO ACADEMY	219 F	STAR OCEAN 2	199 F
W HARDCORE REVOLUTION	329 F	J.MADDEN 2000	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	299 F
GHEIZ	299 F	JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	RADICAL BIKERS	199 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	269 F
		JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F	RAILROAD TYCOON 2	349 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F
		KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	STREET FIGHTER EX+ALPHA 2	329 F
				RAT ATTACK	299 F	STREET SKATER 2	369 F
						SUIKODEN 2	299 F

METAL GEAR SOLID 2

EDITEUR : KONAMI
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. JAPON : HIVER 2001
DISPO. EUROPE : EUH...

Metal Gear Sons of Liberty

La gestion du temps est elle aussi d'une grande qualité.

Pour échapper à des gardiens un peu collants, la suspension sur rembarde est parfaite s'il n'y a personne en bas.

MÊME S'IL NE SORT QUE DANS DEUX ANS, METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY MÉRITE BIEN QU'ON LE SUIVE DE PRÈS. NOUVELLES PHOTOS POUR PASSER L'ÉTÉ TRANQUILLE.

Eh bien voilà, on l'a vu, que ce soit en live à l'E3, ou sur le Net grâce à des petites vidéos pirates. Et on a tous bavés, impatients de s'essayer au nouveau hit de M. Kojima. Bien que l'actualité de ce jeu ne soit pas très rose actuellement (voir encadré dans NetP@d p. 113), cela ne nous empêche pas de vous présenter les trop peu nombreuses et nouvelles photos (mais c'est déjà ça). Heureusement, le jeu est tellement attendu que Kojima San très sollicité, n'a de cesse de laisser filtrer de nouvelles infos. Prenons par exemple cette émission sur Asahi TV, dans laquelle il présentait son jeu à une potiche qui malheureusement n'y connaissait rien en jeux vidéo. Cela réjouira donc les fans d'apprendre que la démo que l'on voyait à l'E3 n'était pas une simple cinématique, et que la PlayStation 2 peut donner un résultat comme celui-là en temps réel. En effet, c'est Hideo Kojima lui-même qui dirigeait Snake dans une démo où l'on voyait notre célèbre agent exécuter diverses actions.

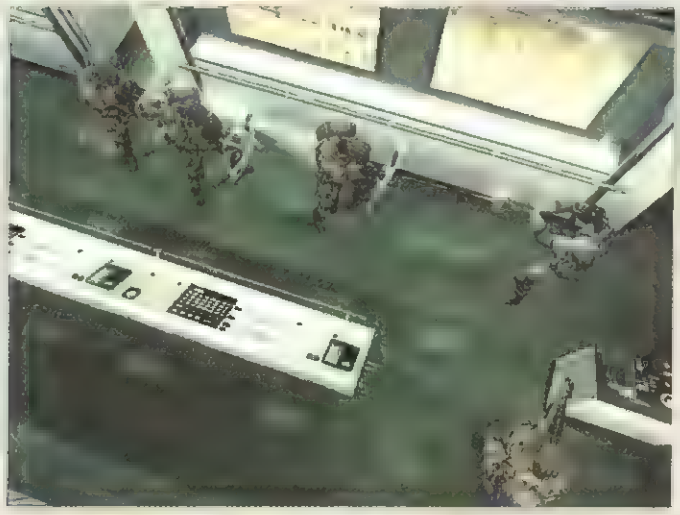
Mais qui est cette mystérieuse femme ?

QUELQUES ARMES...

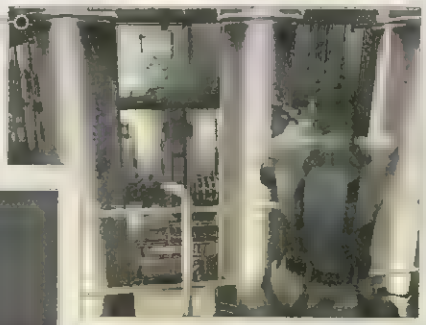
Dans cette émission, le célèbre créateur nous dévoile le staff du titre vedette de l'E3, et nous indique les divers départements de développement.

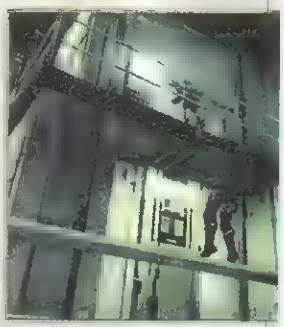
Solid 2

Notez la gestion de profondeur de champ, avec un élément flou au premier plan.



Le snipe est toujours d'actualité dans ce nouveau volet.



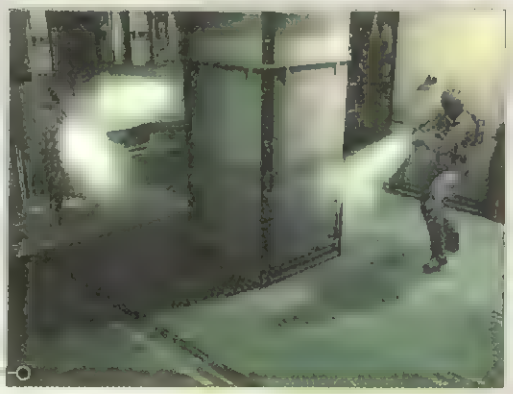


Un étranglement furtif, avec attitude surprenante de la part de la victime.

Gunfight sur le pont d'un bateau.

On voit donc les graphistes assignés à la modélisation de corps humains, en train de travailler sur des statues d'anatomie. Ensuite, M. Kojima nous montre une table recouverte d'armes. « Voici des armes qui seront ou non dans le jeu » précisera-t-il plus tard. Bizarrement, on voit sur cette table une épée de chevalier et d'autres objets anachroniques pour un jeu comme celui-là. Des locaux vastes, une équipe de 35 personnes, des séjours sur les bâtiments de la marine auprès des forces anti-terroristes de New York... le travail de Kojima San consistait tout d'abord à se renseigner, à effectuer un repérage nécessaire à la conception d'un monde réaliste aussi bien dans son apparence que dans sa physique. On ne pourra qu'être surpris par ce titre qui se classe d'ores et déjà parmi les plus attendus de l'année 2001. Un chef-d'œuvre en devenir. Définitivement.

Les coups de feu font voler chaque élément présent sur ces étagères.



La gestion des ombres et lumières est saisissante.

PAR GREG

TENCHU 2

EDITEUR : ACTIVISION
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : FIN SEPTEMBRE 2000

Tenchu 2

Nouvelle version, nouvelles émotions...

ENCORE DU TENCHU 2 ALLEZ-VOUS DIRE... BAH OUI, ON AIME ÇA, QU'EST-CE QUE VOUS VOULEZ. ET PUIS SURTOUT, CE JEU, ON Y CROIT. A CHAQUE NOUVELLE VERSION, TOUJOURS UN PEU PLUS ABOUTIE, L'EXCITATION RESTE LA MÊME. UN BON SIGNE. DONC VOILÀ NOTRE SENTIMENT, UNE DERNIÈRE FOIS, AVANT LE TEST COMPLET, PRÉVU POUR LE MOIS D'OCTOBRE PROCHAIN.

Avant toute chose, un avertissement : tous ceux qui estiment que l'on en a déjà dit assez sur ce jeu et qui désirent avoir eux-mêmes le privilège et le plaisir de le découvrir lors de sa sortie feraient bien d'arrêter leur lecture là. Car si nous allons éviter de dévoiler trop de « spoilers » (des trucs qui gâchent, en bon céfran), il y a évidemment un certain nombre d'informations qui vont filtrer. Voilà, vous êtes prévenu... Dévoilons tout d'abord un secret qui n'en est plus un : celui qui concerne Tatsumaru, le fameux troisième ninja du clan Azuma qui apparaît lorsque vous avez terminé les missions associées à Rikimaru et Ayame. Désormais, le nombre de stages est très exactement connu. Il y en a 11 pour les 2 persos principaux (le stage d'entraînement + 10 missions) et 7 pour Tatsumaru, lorsque celui-ci devient sélectionnable. Donc 29 au total.

Tenchu 2 - Birth of the Stealth Assassins (titre complet) est un jeu dont l'action se situe 4 années avant celle du Tenchu que nous connaissons déjà. Il apparaît donc logique de retrouver Rikimaru non seulement vivant (la fin de Tenchu laisse penser qu'il est fort probable qu'il soit mort, ceux qui l'ont vue en conviendront) mais également sans sa balafre. Vous apprendrez ici comment il a failli perdre son œil droit... Une des qualités les plus évidentes de ce nouvel épisode concerne, il est bon de le préciser, celle de sa mise en scène. Ça n'a l'air de rien comme ça mais cela permet d'entrer dans le jeu avec encore davantage de passion. Perso, je n'avais pas vraiment besoin de ça mais bon, c'est encore mieux...

UNE LOCALISATION (APPARTEMENT) RÉUSSIE

La version de Tenchu 2 à laquelle nous avons pu nous essayer était déjà bien avancée. Passée la présentation, que je continue à trouver tout bonnement magnifique (j'ai du mal à l'interrompre et je la mate presque à chaque fois que je relance le jeu - le drogué), j'ai eu le plaisir d'incarner Rikimaru et d'entendre le vieux maître

Matsunoshin et Shiunsai peuvent se défendre tout seuls. Vous devrez essayer d'éradiquer les ninjas ennemis du village.

Shiunsai me dire en français à quel point il était important, pour un ninja Azuma, de respecter un certain code de l'honneur. Les niveaux traversés, les voix des différents personnages se sont succédées, et je dois avouer qu'elles sont pour la plupart réussies. On retrouve d'ailleurs certains doubleurs qui ont déjà travaillé sur le premier Tenchu, souffle mon oreille droite à mon cerveau. Tout cela ne tient pas que du détail, car les cut-scenes, au début et à la fin de chaque niveau, sont cette fois assez nombreuses. Les mises en situation se révèlent savamment étudiées et le scénario ne dévoile que petit à petit ses pans. Croyez-moi, il faut être concentré pour tout suivre... En fait, le scénario de Tenchu 2 est empreint d'histoires d'honneur, de convoitises et de traîtrises. En voici un aperçu...

Le Seigneur Godha, seigneur des Azuma ninja, décide que son fils, Matsunoshin, devra lui succéder. Cela n'est pas du goût de Motohide, frère du défunt seigneur (et donc oncle de Matsunoshin), qui n'hésite alors pas à s'en prendre à sa propre Maison. Matsunoshin et Motohide finissent par s'affronter, mais le premier, qui prend l'avantage dans le combat, refuse de tuer un membre de sa famille. Ce beau geste sera récompensé par un coup de pistolet traîtreusement dégainé et une blessure qui ne sera heureusement pas mortelle... Motohide s'enfuit, la femme de Matsunoshin, dame Kei, est tuée et sa fille, Kiku, enlevée. Devant ces querelles intestines, un autre Seigneur, Toda Yoshisada, en profite pour pénétrer avec ses troupes sur les terres des Godha, dans l'espoir de réussir une invasion éclair. Il sera stoppé par nos fameux ninjas. Mais tout cela serait trop clair et trop simple sans l'intervention d'un clan ninja ennemi : le Burning Dawn (Aube de feu, en français). Ce sont les membres de ce clan qui vont ici vraiment vous poser problème. Suzaku, le « moineau rouge », que vous croisez et affrontez plusieurs fois, ou encore Kagami, redoutable et belle chef de clan, seront vos plus formidables ennemis. Et il y en a encore bien d'autres, moins importants certes, mais qui ne manqueront pas de tout tenter pour vous stopper...

Lors des attaques silencieuses, il y a un effet de flou qui habille la scène. Pas terrible pour les photos, désolé...

Un coup sur la nuque, puis c'est le corps qui est transpercé. Radical.

Vous pouvez rester aussi longtemps que vous le désirez sous l'eau, avec le fameux tuyau-bambou.

Non, ces deux-là ne se battent pas, ne vous inquiétez pas.

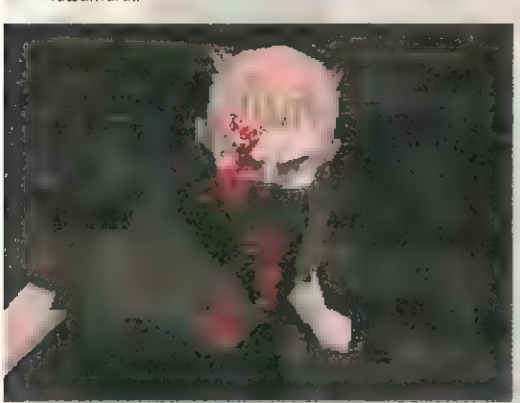
Lorsque vous croisez un villageois, évitez de vous battre contre lui. Il ne vous veut aucun mal.

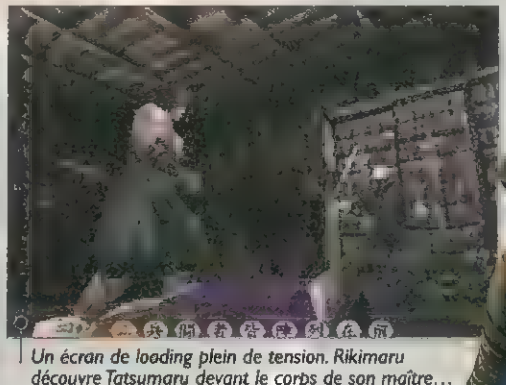
Semimaru va vous aider à retrouver la trace du traître Tatsumaru..

Compréhension à plusieurs niveaux

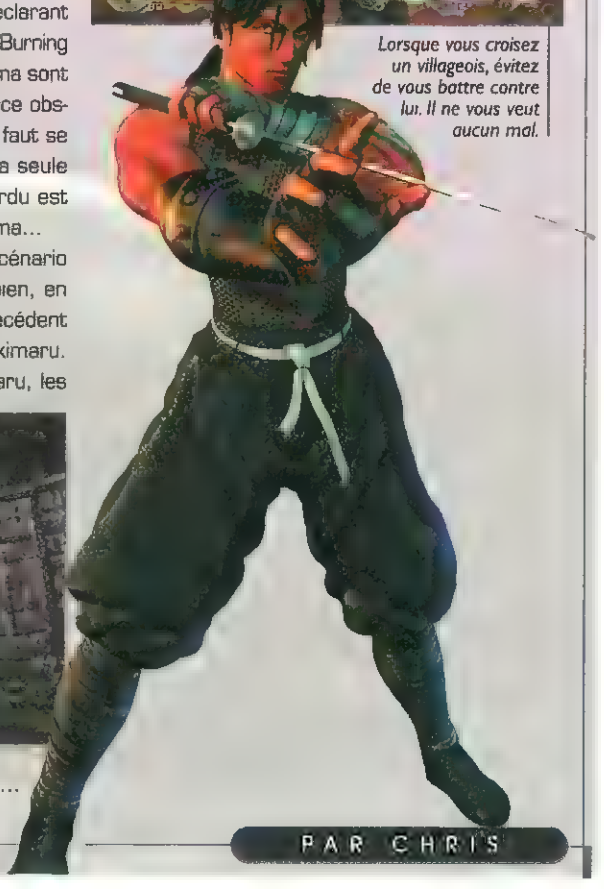
Votre plus grande surprise - attention, spoiler - sera sans doute de croiser Tatsumaru que vous croyiez mort, sans qu'il vous reconnaisse, déclarant être Seryu, un des quatre Seigneurs du clan du Burning Dawn. Comme le dit Maître Shiunsai, les Azuma sont encore responsables de ses actions. Une force obscure est à l'œuvre derrière tout cela, mais il faut se préparer à tuer Tatsumaru si besoin est. La seule façon de lui faire retrouver son honneur perdu est simple : il doit périr de la main d'un ninja Azuma...

Comme vous pouvez vous en apercevoir, le scénario de Tenchu 2 est assez poussé. Dites-vous bien, en plus, que tout ce qui est décrit dans le précédent paragraphe concerne le point de vue de Rikimaru. En incarnant Ayame puis, plus tard, Tatsumaru, les





Un écran de loading plein de tension. Rikimaru découvre Tatsumaru devant le corps de son maître...



PAR CHRIS

Comme d'habitude, la discrétion sera votre plus précieuse alliée.

L'intelligence Artificielle reste limitée, puisque dans cette position, vous n'êtes jamais repéré.

pièces du puzzle s'assemblent de façon toujours un peu plus précise et vous finissez alors par tout comprendre. Il faut noter aussi le grand nombre de personnages secondaires. Les boss ont un nom et un semblant d'histoire (par exemple, Yokihotaru, la jolie Geisha, est amoureuse de Suzaku), vous faites la connaissance du chambellan de la famille Gohda (Sekiya Naotada), du maître d'armes de la maison Gohda (Tachibana Jubei)... Les êtres que vous croisez ne sont pas seulement des ombres sans substance. Et puis, au-delà de l'histoire en elle-même, il y a un certain sens du phrasé et de la narration qui apporte un semblant de poésie à l'ensemble. Ainsi, Lord Matsunoshin, devant sa demeure en flammes s'écrie, la voix brisée : « Le château brûle, et mes larmes ne peuvent éteindre le brasier. » Un français correct avec un ton assez distingué... Moi, j'aime. Et en tout cas, je le souligne. En ce qui concerne les voix des ennemis, pendant le jeu, le constat est toutefois un peu moins réjouissant mais bon, dans l'ensemble, on peut dire que l'on n'a pas trop à se plaindre...

EN TOUTE OBJECTIVITÉ...

Pour en revenir à des choses plus terre à terre, parlons maintenant du jeu lui-même et de la maniabilité. Quoique singulièrement améliorée par rapport aux versions de Tenchu 2 que j'ai eues auparavant entre les mains, je dois bien avouer que la jouabilité ne me convainc pas encore totalement. Je ne sais pas, il y a un côté imprécis que je trouve encore plus prononcé que dans le premier épisode. Toutefois, après de longues heures de jeu, j'avoue m'être plus ou moins adapté. Mais tout de même... Le moteur 3D du jeu a besoin d'être optimisé. Le balayage latéral du regard, en vue subjective, se révèle en effet un chouia lent et la profondeur de vision, qu'on nous avait annoncé améliorée de beaucoup, souffre d'un effet de disparition des décors après une certaine distance (une espèce de clipping mais voulu pour « soulager » un peu la console). D'un pur point de vue technique, Tenchu 2 reste donc en deçà de ce que l'on pouvait en toute bonne foi espérer. Mais attention, le jeu n'est pas encore ici dans sa version définitive ! Il est toujours utile de le rappeler... Autre petite déception : le grappin (ou « kaginawa ») ne peut plus s'accrocher n'importe où. Il faut, en effet, viser précisément un endroit (au-dessus d'un toit, d'une corniche, etc.) pour voir le viseur du grappin « s'illuminer » et vous permettre de tout à coup vous envoler. C'est dommage car ça limite beaucoup et interdit des tas de petits trucs pratiques ou amusants (viser un mur et s'approcher super-vite d'un garde qui s'en éloigne, tenter de s'accrocher à tout et n'importe quoi en se disant que, même si on tombe de haut, on ne se fait pas mal, etc.). Ils ont heureusement pensé à l'option « branches » et on peut toujours grimper sur les arbres. C'est idiot, mais ça m'aurait vraiment embêté qu'ils n'y aient pas pensé ! Sorti du fait que l'on peut effectivement traîner les cadavres, les fouiller, ou nager dans la version de Tenchu 2 dont nous vous parlons ici (on peut même se servir d'un bambou pour respirer sous l'eau, excellent), j'avoue ne pas encore avoir découvert certaines nouveautés promises, comme les griffes qui permettent de grimper au mur, par exemple (les « shuko »). Mais attention, je n'ai pas encore terminé tous les niveaux en « Grand maître », donc... En guise de conclusion, je dirais ceci : Tenchu 2, dans l'esprit et dans le fond, tient toutes ses promesses et se révèle véritablement passionnant. Il faut juste espérer que la forme soit un peu améliorée (jouabilité et moteur 3D) pour que l'on se trouve, à la rentrée, devant la bombe ludique escomptée. En attendant, je croise les doigts... et je continue à affûter mon ninjato.

QUESTIONS AUX CRÉATEURS DE TENCHU 2

M. Hisamatsu, programmeur principal, et M. Endo, producteur du jeu, tous deux employés chez Acquire, studio de développement qui a créé Tenchu 2, répondent à quelques-unes de nos questions...

Pourquoi un Tenchu 2 ?

Endo : En fait, il y avait tellement de points décevants dans le premier Tenchu que nous voulions changer, que nous ne pouvions pas rester comme cela. Il fallait absolument revoir les textures, l'intelligence des ennemis. Des ennemis stupides donnent un jeu trop facile : dans Tenchu 2, les ennemis sont encore stupides, mais on leur a donné de meilleures instructions (rires).

De quelle partie de Tenchu 2 êtes-vous le plus fier ?

Endo : Il n'y a pas que de l'action pure, on peut davantage se cacher, notamment dans l'eau. Pour ceux qui aiment la furtivité, Tenchu 2 sera intense. De la même manière, nous avons encore augmenté le côté « assassinat furtif » et il existe beaucoup plus de manières différentes de tuer un ennemi par-derrière.

Comment avez-vous travaillé les mouvements des ninjas ?

Endo : Pour la première version du jeu, nous avons fait de la motion capture avec Shô Kosugi, un expert en arts martiaux, qui réside aux États-Unis, et son fils Kaine tout aussi doué. Quant à Tenchu 2, nous avons utilisé des membres de la J.A.C. (Japan Action Club) qui sont les cascadeurs que l'on retrouve dans les Tokusatsu (NDLR : feuilletons style X-Or ou Bioman avec arts martiaux). Le résultat vous donne des attitudes que l'on espère réussies.

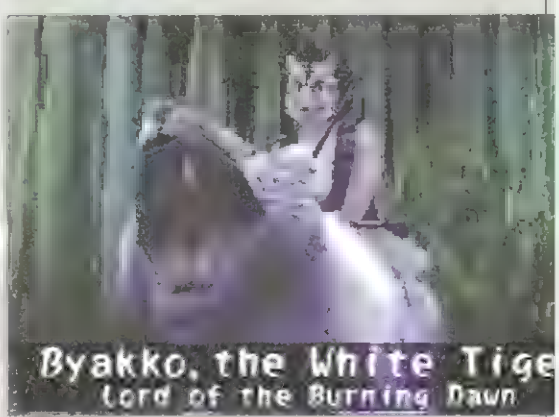
Tenchu 2, pas un peu trop violent ?

Endo : On ne dirait pas comme ça, mais nous avons fait attention. Bien sûr, il y a toujours autant de sang, plus de manières de tuer, et plus de cruauté, mais d'un autre côté, on n'y tue jamais des innocents ! Il va peut-être falloir réfléchir à une version différente selon les pays ?

Des choses impossibles à faire dans Tenchu 2 ?

Hisamatsu : Dans le but de faire de plus en plus ninja, nous voulions ajouter la magie ninja, dont le « bunshin » (multiplication des corps) impossible à gérer sur PS1. De la même manière, nous voulions jouer sur les ombrages et la possibilité de s'y dissimuler et d'être vu selon l'intensité de la lumière, mais ça, ce sera pour Tenchu 3 sur PS2.

Endo : En regret personnel, j'aurais bien fait un niveau de Tenchu dans un château européen, on aurait appelé ça « Tenchu Versailles ». (rires)



Performances améliorées,
Moteur boosté,
Design époustouflant.

vous croyez *vraiment* être prêts?

colin | mcrae | rally | 2.0™

Suite du **n°1 des ventes**

LA simulation de rallye est de retour. Colin McRae Rally 2.0 est là : son moteur a été retravaillé pour donner des résultats au-delà de toutes vos attentes 21 des voitures de rallye les plus performantes au monde à travers 8 pays, par tous les temps Un nouveau mode Arcade étonnant avec 6 voitures simultanément sur plus de 8 circuits. Nouveau . le Challenge Rallye, 2 joueurs, 2 voitures, 1 circuit. Des véhicules modélisés avec précision dans des scènes à couper le souffle. Un tout nouveau moteur de gestion physique de la voiture et de ses dommages. Suspensions indépendantes pour les 4 roues. Ecran divisé pour les courses en un contre un. **A vous de jouer !**

"Le meilleur jeu de rallye toutes consoles confondues !"

PlayStation Magazine

www.codemasters.com

9,5/10 Total Play

9/10 Joypad **9/10** PlayStation Magazine

GENIUS AT PLAY™

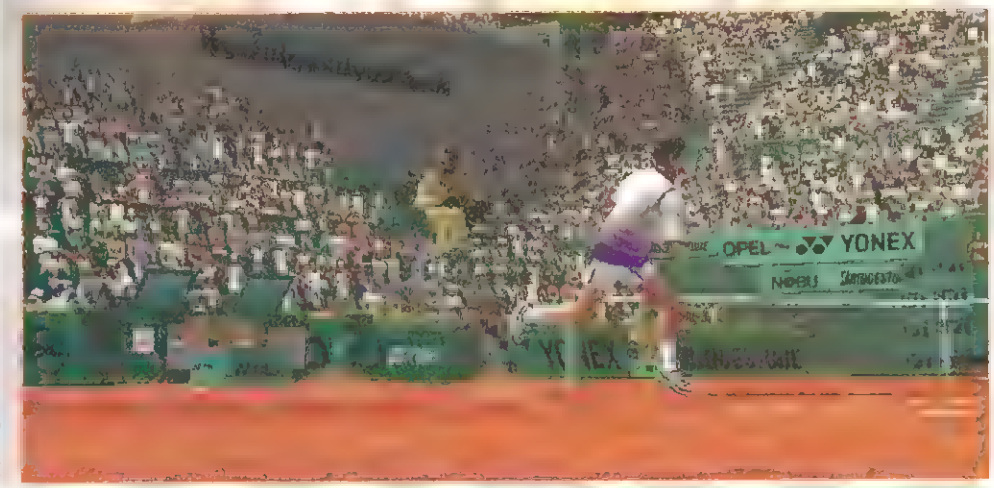
*LE GENIE DU JEU

VIRTUA TENNIS

EDITEUR : SEGA
MACHINE : DREAMCAST
DISPO. EUROPE : AUTOMNE 2000

Virtua Tennis

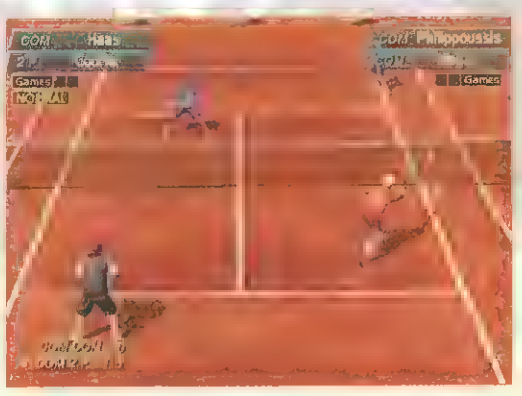
Simplicité et excellence graphique



La meilleure option, après le rebond, c'est le coup droit long de la ligne.

DÉJÀ ATTIRANT DANS SA VERSION ARCADE, VIRTUA TENNIS DÉBARQUE SUR DREAMCAST EN METTANT TOUS LES ATOUTS DE SON CÔTÉ. SIMPLE À PRENDRE EN MAINS, IMPRESSIONNANTE ET DÉFINITIVEMENT FUN, CETTE SIMULATION SEMBLE DEVOIR FAIRE HONNEUR À LA SÉRIE DES VIRTUA, CHÈRE À SEGA. C'EST EN TOUT CAS BIEN PARTI POUR...

Quand on parle de Sega et que l'on mentionne le mot Virtua, il y a des associations d'idées qui se font automatiquement. Les plus bellicistes penseront à Virtua Fighter, les plus sportifs à Virtua Striker... Dans les deux cas, ce sont des titres qui ont fait parler d'eux, et plutôt en bien, et l'annonce d'un Virtua Tennis ne peut guère laisser indifférent. Le jeu existant déjà en arcade (carte Naomi), on sait déjà à peu près ce qu'il vaut. Et on se rend bien compte que sur ce coup, Sega a tenté de jouer la simplicité. En plus du joystick, il n'y a en effet que deux boutons qui servent : un pour les coups « normaux », et un autre pour les lobs. Ça, on ne peut pas dire que l'on se perde dans les commandes... Ce souci de simplicité s'explique facilement lorsqu'on garde à l'esprit que le jeu est destiné à un public de salles d'arcade, désireux de s'amuser rapidement. Le pari semble être réussi puisque Virtua



Tennis a fait partie des titres arcade les plus populaires pendant quelques semaines au Japon. Ces précisions étant apportées, revenons plus en détail sur ce qui nous intéresse vraiment : la version Dreamcast

CLASSIQUE ? PAS TOUT À FAIT

La Dreamcast ne dispose pas de quatre ports paddles pour rien : cela permet de s'essayer à Virtua Tennis en double (et heureusement !) Les modes tournois et versus répondent bien évidemment eux aussi présents, et il devrait même y avoir une espèce

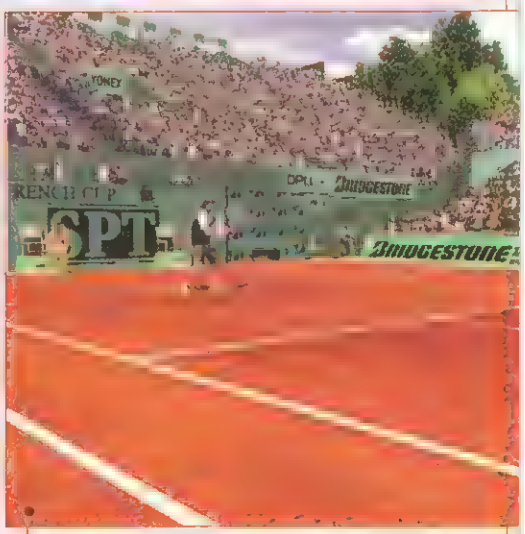
DES JOUEURS RÉALISTES… MAIS PEU EXPRESSIFS

Les huit joueurs présents dans notre version sont tous réunis dans cet encart. Même si au total, on en aurait 16 dont feraient peut-être partie Kournikova (Ahhhh, Gollum !) et Hingis chez les femmes. Ils sont modélisés avec un souci du détail qui leur fait honneur et le jeu tente de retranscrire dans leur façon de jouer leurs forces et leurs faiblesses véritables. Les gros plans sur les visages des tennismen, à certains moments, prouvent le soin immense qui a été apporté à leur réalisation. A côté de ça, les textures faciales ont un petit côté « zombifié » assez peu réjouissant et les visages, au final, se révèlent assez figés et peu expressifs. C'est certes un détail et il se noie dans un océan de points plus positifs, il n'y a donc pas trop de raisons de s'en faire… Et puis si les visages restent assez figés, ce n'est pas le cas de l'ensemble du corps, qui se meut avec un réalisme saisissant. Voir les joueurs secouer la tête de dépit sur un point raté, par exemple, leur insuffle un semblant de vie assez étonnant. De même, un poing rageur tendu vers le ciel après acquisition d'un point difficile transmet à sa façon une énergie presque palpable.

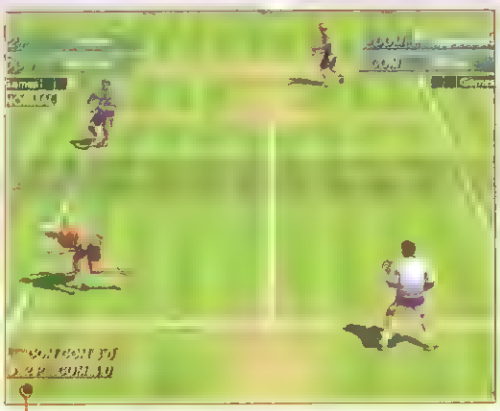
Phase de concentration, le regard vers le sol, après un point important…

de World Tour mode dans la version definitive du jeu, histoire d'enchaîner les tournois et de participer à une véritable saison. Rien que du très normal donc, mais une simulation de tennis ne permet pas d'inventer des options complètement farfelues et originales. On commence donc à s'intéresser au jeu en lui-même et on se rend compte, avec une pointe d'amertume, qu'il n'y a ici que huit joueurs de disponibles (voir encart). Une fois son tennisman préféré sélectionné, on choisit son terrain. Il y en a ici une dizaine, qui se décline sur les tons vert, gris ou marron du gazon, du synthétique, du ciment ou de la terre battue. Le jeu étant assez rapide, certains préféreront cette dernière surface pour rendre les échanges plus longs et intéressants.

Une fois sur le court, on s'aperçoit que la conversion du titre arcade est tout à fait fidèle et que la jouabilité reste la même. On peut se servir de la croix de direction ou bien du paddle analogique pour les déplacements (à cet égard les affinités sont d'ailleurs partagées) et il n'y a toujours que deux boutons qui servent. Les premiers échanges laissent perplexes, et il faut s'habituer aux déplacements du joueur, à l'écran, qui montre une vraie inertie dans ses déplacements. Le contre-pied se révèle alors une arme formidable tant il est difficile de revenir sur un côté à partir du moment où l'on s'est engagé dans une direction opposée. C'est une caractéristique de Virtua Tennis et avouons-le, c'est une très bonne chose Du côté des coups du tennis, on se rend compte avec une certaine surprise qu'un seul bouton pour gérer la quasi-totalité des coups, eh bien ça n'est pas si aberrant que ça. En utilisant à bon escient les directions du paddle, on peut varier la puissance de ses frappes et réussir de fort jolies choses. Tout est question de timing. Et de placement aussi évidemment. Lorsqu'on lit la trajectoire d'une balle et que l'on prépare bien son coup, on peut lâcher aussitôt une véritable roquette dans le terrain adverse. On peut aussi, au contraire, calmer le jeu en mettant la direction arrière lorsqu'on frappe la balle. Finalement, selon la position, on peut exécuter des coups droits ou des revers sans aucune difficulté. Alors certes, tout cela manque un peu de subtilité et il faut bien dire que dans Virtua Tennis on est beaucoup aidé. Les coups longs de ligne sont fréquents et les passings pas vraiment difficiles à exécuter Rappelons toutefois que tout cela est délibéré et que cette simulation n'a pas pour prétention d'atteindre des sommets de technicité Virtua Tennis est simple à prendre en mains et nombreux sont ceux qui s'en réjouiront.

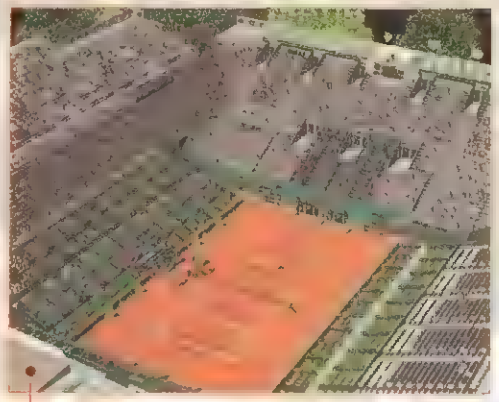


Certains angles de vue se révèlent pour le moins étonnants.



Il faut savoir se battre sur chaque balle…

PAR CHRIS



Les gradins sont réellement immenses !

LA CLAQUE GRAPHIQUE

S'essayer à une partie de Virtua Tennis donne une impression bizarre aux gens qui vous regardent : ils ont l'impression que vous vous excitez avec votre paddle devant une véritable retransmission télévisée. Remarquez bien que tout est fait pour que vous ayez cette impression vous aussi, avec les commentaires inhérents au jeu, les replays sur certaines actions (super beaux) et les gros plans lorsqu'un joueur réussit, par exemple, un coup particulièrement difficile. Le public semble lui aussi presque réel, on est loin des bouillies de pixels infâmes présentes dans certains autres jeux, et même, l'arbitre de chaise ou les juges de lignes ont

Apprenez à placer votre service pour surprendre...

l'insigne honneur d'être modélisés en 3D. Ajoutez à cela les vrais portraits des joueurs, en médaillons, avant que ne débute une partie et vous avez une idée de la somme de détails inclus dans ce jeu. Oh, j'allais oublier, le moment de la journée et les ombres sont également gérés. Je ne sais pas s'ils sont allés jusqu'à faire modifier les ombres des joueurs et de certains éléments alors que le soleil se couche, en fin de journée, mais c'est quelque chose qu'il ne serait somme toute pas si étonnant de découvrir Une autre chose étonnante reste la qualité des animations. On voit les joueurs armer leur bras, préparer leur coup et frapper la balle avec un réalisme saisissant C'est agréable à voir et presque jouissif lorsque c'est correctement exécuté. Sur les balles les plus difficiles à atteindre, un plongeon désespéré souligne l'effort surhumain du joueur pour tenter l'impossible et essayer, sur un dernier coup, un point gagnant. Sur un terrain de terre battue, les marques de pas et la poussière soulevée sont visibles, ce qui s'avère tout de même surprenant.

Dans cet océan de points positifs, on se demande bien quels sont finalement les défauts de Virtua Tennis. A vrai dire, la seule réelle crainte que l'on puisse nourrir à son égard concerne son intérêt et sa durée de vie. Le fait que l'on soit si largement aidé la plupart du temps ne semble autoriser qu'une marge de progression moyenne. Les fans de tennis les plus exigeants feront alors peut-être un peu vite le tour de cette simulation. Maintenant, nous ne pouvons jurer de rien avant de nous être essayés autant qu'il se doit à ce jeu qui, n'en doutons pas, saura beaucoup faire parler de lui en temps voulu. Rendez-vous dans quelques mois...

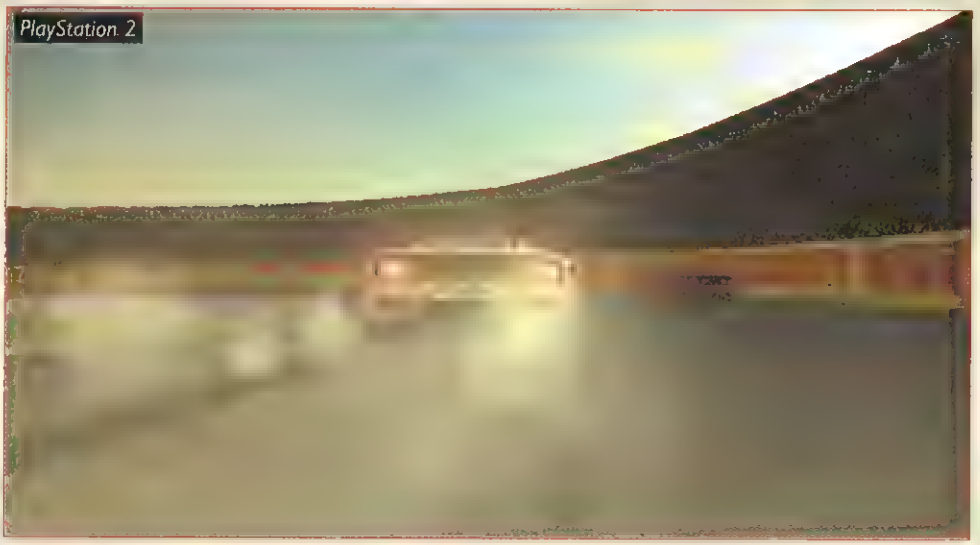
UN GRAND BOND EN AVANT
DANS L'UNIVERS DU JEU DE RÔL
Incarnez Flint, fine lame et renégat du royaume de Varuna et plongez au cœur d'une intrigue qui va vous submerger.
• Un savant mélange entre jeu de rôle et aventure dans un monde immense.
• 2 niveaux de difficulté, et plus de 2 heures de cinématiques époustouflantes.
• Un personnage aux caractéristiques évolutives et des combats en temps réel.
• Une multitude de monstres à combattre et des éléments cachés à trouver.
• Des objets spéciaux à obtenir à l'aide de 10 mini-jeux d'arcade intégrés.
• Des graphismes de toute beauté, une caméra multidirectionnelle et un moteur 3D polygonal pour une immersion totale dans le jeu.
SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 92 68 17 71
POUR TOUS PUBLICS
ACTIVISION

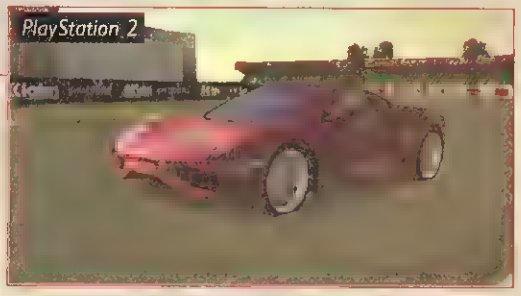
F355 & F360 CHALLENGE

EDITEUR : ACCLAIM
MACHINE : DREAMCAST ET PLAYSTATION 2
DISPO EUROPE : FIN SEPTEMBRE 2000 (DC) - 1er TRIMESTRE 2001 (PS2)

Forza Ferrari !

F355 & F360 Challenge





LES CÉLÈBRES BOLIDES DE LA MARQUE AU CHEVAL CABRÉ PRÊTENT LEURS CARROSSERIES DE RÊVE À DEUX TITRES ÉDITÉS PAR ACCLAIM. L'OCCASION D'ACCÉDER À UN MYTHE, SANS AVOIR À CASSER SA TIRELIRE !

Elles font chavirer les cœurs, elles déposent tous les beaufs en GTI sur place, tout le monde voudrait en posséder une... Véritable légende de l'automobile, Ferrari a su, à travers les époques, entretenir le mythe et rester la marque d'exception par excellence. Bolides surpuissants carrossés comme des œuvres d'art et vendus à des tarifs largement prohibitifs pour le commun des mortels, les 250 GTO, Dino, F40, Testarossa, 348TB, 550 Maranello, 360 Modena et autres 456GT sont des sobriquets qui sonnent aux oreilles des amoureux de belles mécaniques comme autant d'invitations à bouffer du bitume à des allures folles... Mais l'accession au rêve n'est pour beaucoup qu'une simple chimère, un fantasme sans lendemain, qui ne sera jamais exaucé. Tenez, pas plus tard que l'autre jour, je suis passé chez un concessionnaire Ferrari à Trappes, histoire de commander une petite F335 Spider. J'arrive, tranquilou, je gare mon scooter juste devant l'entrée du magasin et je vais me renseigner auprès d'un vendeur, d'un pas assuré. J'lui dis que j'aimerais acheter cash une de ces jolies voitures rouges... Et là, le type a rigolé ! Le mufle, comme ça, devant tout le monde, il était mort de rire ! Moi, pas démonté pour autant, je lui envoie aussi sec qu'avec mon livret de la Caisse d'Epargne et mon Codevi, j'pourrais lui faire ravaler son arrogance en deux coups de cuillère à pot. Et hop, il se remet à éructer comme un porc, se tord par terre et manque de s'étouffer ! Pfui, grand seigneur, je n'insiste pas plus longtemps et je quitte les lieux avec panache... Tant pis pour lui, il vient de perdre un client ! C'est seulement plus tard, lorsque je suis tombé sur une petite annonce pour une Ferrari Testarossa de 1984 avec 150 000 kilomètres au compteur vendue 250 000 balles, que j'ai enfin compris ma méprise. Putain, c'est 'achement reuch une Ferrari, même toute vieille !!! Pour la peine, j'vais garder Scoutibou et continuer d'économiser..

RÊVES DE CUIR

Pour découvrir les joies d'un tour de piste au volant d'une Ferrari, il n'existe en fait que deux solutions : avoir un ami très riche et qui a entièrement confiance en vous, ou bien simuler la chose avec un jeu vidéo ! Bon, pour la première option, c'est pas

Un mode VS en split est prévu ; par contre, pour le jeu on-line, ça semble mal barré..

Licence oblige, les modélisations des caisses devraient coller au plus près à la réalité.

C'est la version compétition de la 360 Modena qui est présente dans le jeu.

gagné, par contre pour la seconde, on peut compter sur le soutien d'Acclaim. Détenteur de la licence Ferrari pour tout ce qui touche les jeux vidéo (hors arcade), l'éditeur est effectivement en train de développer deux titres (avec l'aide de Sega pour l'un d'eux) mettant en scène deux bolides de la marque : la F355 et la 360 Modena ! Le premier, F355 Challenge, prévu sur Dreamcast (développé par Sega et édité par Acclaim) est en fait l'adaptation de la borne d'arcade homonyme. Pour l'heure, on sait assez peu de choses sur cette production, si ce n'est qu'elle devrait proposer un mode Championnat, Course Simple, VS (en split ou via un câble) et Entraînement et que l'on pourra piloter des F355 sur 6 circuits réels (Motegi, Monza, Suzuki Court, Sugo, Suzuka et Long Beach). Autre détail acquis, on pourra compter sur de nombreuses aides au pilotage, tels un contrôle de stabilité et de traction, l'ABS ou encore un système de freinage assisté débrayable. Enfin, trois niveaux de difficulté seront

Lorsque l'on croise ce genre de caisse sur la route, c'est toujours sous cet angle qu'on peut l'admirer. Et encore, pas longtemps !

disponibles : Novice (boîte auto, plus aides maximums), Intermédiaire (semi-automatique sans le freinage assisté) et Simulation (boîte manuelle et aucune aide). Par contre, pour ce qui est des graphismes ou encore des modèles physiques, on nage pour l'instant en plein mystère... Une version peu avancée avait été présentée lors du dernier E3 mais ne permettait pas de se faire une idée précise de la qualité du titre

F360 Challenge (PS2)

Autre titre, autre licence. F360 Challenge est, quant à lui, développé par Brain in A Jar, une toute nouvelle équipe, composée de transfuges du studio de Psygnosis basé à Leeds en Angleterre. Inspiré du « 360 Challenge », un championnat ouvert aux Ferrari 360 Modena préparées pour l'occasion, le jeu devrait lui aussi se dérouler sur 8 circuits réels et proposer des modes de jeu assez classiques Enfin... sauf si les développeurs décident d'inclure le Gentleman Trophy, une sorte de « compétition dans la compétition », où les pilotes les plus fair-play et à l'attitude la plus sportive remportent la victoire ! Question réalisation, on ne sait pas encore grand-chose de F360 Challenge. Logique, remarquez : le développement vient tout juste de commencer et les premières photos disponibles sont loin de refléter le potentiel réel du jeu !

Le jeu est encore à un stade de développement assez peu avancé.

Si F355 est effectivement aussi beau que le laisse penser cette photo, alors on va tous être calmés !

PAR Elwood

W T C

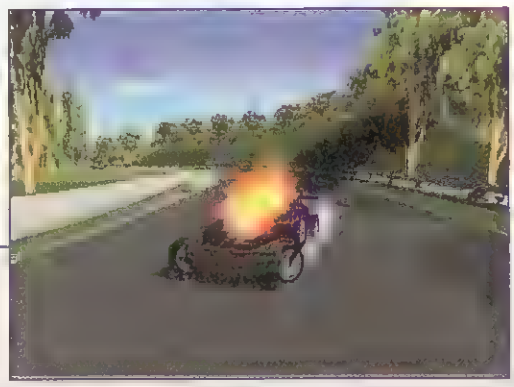
CODEMASTERS
PLAYSTATION
AOÛT 2000

WTC World

La dernière simulation

APRÈS COLIN MCRAE RALLY 2, CODEMASTERS CONTINUE SUR SA LANCÉE AVEC UN NOUVEAU TOCA QUI, POUR L'OCCASION, NE S'APPELLE PLUS TOCA MAIS WORLD TOURING CARS. AU PROGRAMME, DU RÉALISME, DES CARAMBOLAGES ET DES SENSATIONS QUI, SANS ÊTRE NOUVELLES, RESTENT BONNES.

Ceux qui pensent que la série TOCA n'a pas connu le même succès commercial que Colin McRae Rally ou encore Gran Turismo ont tout faux. TOCA et TOCA 2 se sont écoulés à 2,5 millions d'exemplaires dans le monde (toutefois, c'est en Grande Bretagne que ces jeux se sont le mieux vendus) ! Surpris ? Il est vrai que les deux titres de Codemasters ne s'adressaient pas franchement aux pilotes du dimanche mais plutôt à une élite de hard-core gamers. Souvenez-vous de votre premier passage de chicane sur le circuit de Silverstone. Free-styyyyyle ! Tout le monde aujourd'hui encense la technicité de Gran Turismo mais ces deux softs étaient incontestablement plus difficiles à maîtriser. On flirtait pour ainsi dire littéralement avec un gameplay PC. Enfin, tout ça pour dire que la série TOCA n'a jamais vraiment été calibrée « grand public » et que le réalisme ne fait plus peur aux amateurs de sports motorisés, bien au contraire. Ce n'est pas le cas des jeux de foot, mais là, on s'égare, il s'agit d'un tout autre débat !



POUR UN LARGE PUBLIC

Pourtant, pour ce troisième volet, intitulé World Touring Cars, les développeurs de Codemasters ont choisi de mettre un peu d'eau dans leur vin. Avec

Touring Cars

Il y a trois niveaux de détail dans WTC. Votre voiture se compose de 600 polygones, les voitures au second plan de 250 polygones et les plus lointaines de 50 polygones.

En mode Deux Joueurs, vous aurez droit à 4 concurrents gérés par la console, aux arrêts aux stands et aux déformations. Fun !

du recul, les deux précédents opus étaient d'après eux peut-être un petit peu trop inaccessibles pour les joueurs moyens. Mais attention, pas de méprise, ça ne signifie pas que le gameplay de WTC a glissé de façon radicale de la simulation vers l'arcade pure et dure. En fait, l'un des principaux objectifs de l'équipe a été de trouver LE fameux compromis idéal qui permette à la fois de contenter les intégristes de la simu' comme les joueurs moins expérimentés. Un challenge difficile. Comme l'éditeur nous a envoyé une version bêta, on a pu juger sur pièce de ce changement d'orientation. Après avoir fait quelques tours au volant d'une Audi, sur Hockenheimring, un constat s'impose : on est loin de la conduite élitiste des deux précédents opus. La prise en mains est immédiate, de nombreux paramètres ont été simplifiés, notamment les distances de freinage. Désormais, on peut retarder le freinage sans risquer systématiquement un tout droit humiliant. Ce constat vaut également pour les modèles d'adhérence. Le joueur a un peu plus de marge, même si un passage dans l'herbe ou un choc avec un concurrent se solde souvent par un joli tête-à-queue. L'inertie des voitures, enfin, est nettement moins contraignante qu'auparavant sans pour autant faire preuve d'une légèreté excessive. Incontestablement, on perd en réalisme, c'est vrai, mais le jeu est devenu plus fun, la conduite plus nerveuse. Certains puristes risquent malgré tout de tirer la tronche et pourront voir dans ce changement d'orientation une forme de compromis (compromission diront certains) commercial.

la vue adoptée, le jeu procure également d'excellentes sensations de vitesse. Le clipping quant à lui est plutôt bien géré. Ça « pop » toujours un peu sur la ligne d'horizon lors des grandes lignes droites et en mode 2 Joueurs, mais pas de quoi piquer une crise. Visuellement, si on note de nets progrès par rapport aux précédents volets et aux précédentes versions bêta (couleurs plus chatoyantes, décors plus fournis en détails, textures moins pixellisées), la modélisation des caisses reste toutefois d'un niveau inférieur à celle de Colin McRae Rally 2. Un compromis nécessaire pour conserver une fluidité et une rapidité constante, n'oublions pas que le moteur 3D doit assumer la présence de 12 voitures ainsi que la déformation des carrosseries de chacune d'elles. La PlayStation a encore des ressources mais quand même ! Voilà pour la partie technique. Sinon, à l'instar de Colin 2, WTC propose une gestion des dégâts assez poussée. De nombreuses pièces peuvent se désolidariser de la voiture (les pare-chocs, le capot, les roues), la tôle se froisse, les vitres volent en éclats,

Un choix de plus 80 voitures officielles dont des Viper, des Lotus, des caisses de dentistes, quoi !

Les modèles physiques ont été simplifiés mais restent suffisamment réaliste.

Le professionnalisme de Codemasters

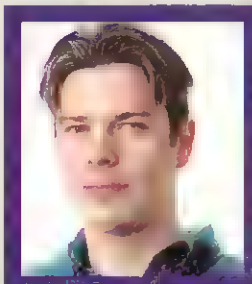
D'un point de vue strictement technique, cette version bêta finalisée à 95 % nous a fait forte impression. Tout d'abord, le frame rate (nombre d'images seconde) ne faiblit jamais. WTC tourne en 25 images par seconde même avec les 12 voitures présentes simultanément à l'écran. Quelle que soit

PAR WILLOW

le moteur explose si vous le malmenez, les roues se voilent... Ça donne un petit côté Daytona U.S.A. aux courses. Vraiment spectaculaire ! La prise en compte des conditions météorologiques est également très similaire : temps couvert, bruine, pluie battante, orage (les éclairs illuminent le ciel). Cette fois, il sera même possible de disputer les courses de nuit. La grande classe. Concernant les modes de jeu enfin, pas de grosses surprises si ce n'est la présence d'un mode 4 Joueurs en écran splitté qui permet d'organiser un mini-championnat. Sinon, vous retrouverez les habituels modes Championnat, Contre la Montre et Course Simple. Certes WTC ne révolutionnera certainement pas le genre, tout comme Colin McRae Rally 2, néanmoins, le titre de Codemasters s'annonce très efficace. Allez, comme on dit chez nous quand on ne sait plus quoi raconter : rendez-vous en septembre pour un test en bonne et due forme !

Un gestion des degâts particulièrement poussee

Lors des ralentis, sur les carambolages, vous aurez droit à un petit effet à la Matrix. Marrant.



ENTRETIENT EXCLUSIF AVEC GAVIN RAEBURN, PRODUCER DE WTC !

Joypad : Selon vous, quelles étaient les principales faiblesses des précédents TOCA ?

Gavin Raeburn : TOCA 1 et 2 étaient tous les deux de très bons jeux, mais ils étaient vraiment très difficiles à prendre en mains, surtout pour les débutants. Les modèles d'adhérence des voitures un peu trop pointus ne laissaient pas beaucoup de marge d'erreur au joueur.

Dans quelle mesure avez-vous revu le gameplay ?

Nous avons d'abord rééquilibré le niveau de difficulté puis retravaillé certains modèles physiques comme les facteurs d'adhérence. TOCA WTC sera moins orienté simulation que les deux précédents volets.

Combien de temps a duré le développement ?

Le développement a duré 18 mois au total. C'est le temps qu'il nous a fallu pour produire TOCA et TOCA 2 !

Combien de personnes ont participé à ce projet ?

Le développement de TOCA WTC a mobilisé 35 personnes : 12 programmeurs, 2 designers, 1 sound designer et 1 researcher.

Vous êtes-vous inspiré de titres concurrents ?

J'adore Gran Turismo parce que c'est un titre à la fois pointu et très accessible, ce jeu bénéficie en outre d'une réalisation graphique exemplaire. C'est également le cas de Colin McRae Rally 1 et 2. Sinon, j'aime beaucoup Driver pour son côté fun et l'originalité de son concept. Pour TOCA WTC, nous avons énormément travaillé sur cette notion de « fun ».

Etiez-vous en compétition avec l'équipe de développement de Colin McRae Rally 2 ?

Oui, nous étions d'une certaine manière en compétition et ce fut une bonne chose. D'autre part, il faut savoir que trois des membres de l'équipe de Colin 2 ont travaillé sur TOCA 1 et 2 et que nous avons dans notre staff des développeurs issus de l'équipe du premier Colin McRae Rally.

Il y a de nombreuses similitudes entre WTC et Colin 2 notamment au niveau de la gestion des dégâts. Les deux équipes se sont-elles consultées ?

Si les moteurs de TOCA 1 et du premier Colin étaient très semblables, ceux de WTC et CMR 2 sont totalement différents. Le procédé de gestion des dégâts l'est également.

Qu'est-ce qui a posé le plus de difficulté durant ce développement ?

Le comportement des voitures essentiellement. Nous avons revu en profondeur tous les modèles physiques de TOCA 1 et 2. Cette phase a pris énormément de temps. A ce stade du développement, nous sommes pleinement satisfaits du travail accompli.

Comment avez-vous procédé pour la modélisation des différents circuits ?

Les graphistes se sont rendus sur les circuits. Nous avons effectué des recherches, tourné des vidéos et pris de nombreuses photos afin de reproduire le plus fidèlement possible les proportions des pistes et tout leur environnement. Les instances officielles nous ont également fourni des plans et des clichés aériens. Ça nous a pris plus de 5 semaines pour modéliser la totalité des circuits. En ce qui concerne le choix des tracés, nous avons sélectionné les circuits les plus représentatifs et les plus intéressants du championnat WTC. Soit 22 au total.

Avez-vous rencontré des problèmes de licence ?

Plus il y a de sponsors, plus il y a de paperasserie légale ! Tout doit être contrôlé et approuvé.

Les constructeurs ont-ils joué un rôle durant le développement ?

Les constructeurs ont fourni à l'équipe de développement de nombreuses données techniques, ils ont également voulu contrôler le résultat final. Ils sont, en règle générale, très exigeants de ce point de vue-là. BMW a carrément envoyé une de leur lead-designer pour vérifier si la modélisation de leurs modèles était conforme à la réalité ! Ça a pris un certain temps mais ça nous a aidés à rendre le jeu plus réaliste. Ce fut une expérience enrichissante.

L'équipe qui se cache derrière WTC

RÉALISME TERRIFIANT
RESIDENT EVIL
CODE: Veronica
Absolument Resident Evil™ Exclusivement Dreamcast
EIDOS
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
Dreamcast.
CAPCOM

R A Y M A N 2

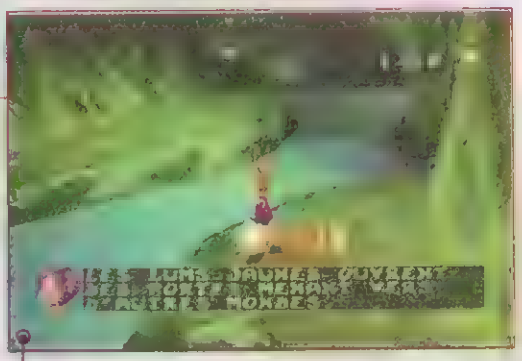
ÉDITEUR : Ubi Soft
MACHINE : PlayStation
DISPO. EUROPE : septembre 2000

Rayman 2

Un grand cru !

ENTRE RAYMAN ET LE MONDE DES JEUX VIDÉO C'EST COMME QUI DIRAIT UNE LONGUE HISTOIRE D'AMOUR... OU D'ARGENT. APRÈS S'ÊTRE PROMENÉ SUR PC, N64 ET DREAMCAST, NOTRE COMPÈRE DÉMEMBRÉ S'INSTALLE SUR LA CONSOLE LA PLUS VENDUE À CE JOUR (APRÈS LA GAME BOY), LA PLAYSTATION, AVANT UNE VERSION SUR PLAYSTATION 2 POUR NOVEMBRE 2000. VOUS NE POURREZ PAS Y ÉCHAPPER !

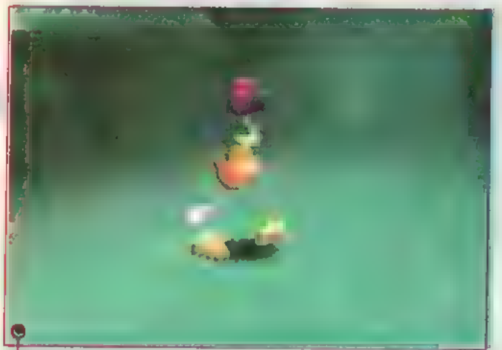
En effet, comment toucher le plus de joueurs et de brouzoufs, sinon grâce au support de cette bonne vieille boîte grise ? On pensait cette dernière en fin de course avec l'arrivée de sa grande sœur à l'automne prochain dans nos contrées, eh bien non, l'équipe d'Ubi Soft Chine réussit un tour de force avec son célèbre Rayman. La preuve est faite que 32 bits sont suffisants pour créer un univers singulier et dynamique. Avec ses 3 millions de copies écoulées depuis son lancement sur orbite en 1995, notre extra-terrestre préféré se devait d'assurer, au risque d'essuyer les inévitables comparaisons avec ses sorties précédentes, notamment la puissante Dreamcast. Véritable phénomène, il aura subi avec succès la transposition du PC aux consoles. Je ne vais pas vous raconter en détail l'aventure Rayman depuis 5 ans, vu que notre cher Elwood s'en est donné à cœur joie depuis tout ce temps, mais essayer de vous donner un aperçu de cette nouvelle mouture avec la problématique, puis le plan en 3 parties, avec thèse, antithèse et synthèse. Naaaaaaaaaan, j'plaisante !



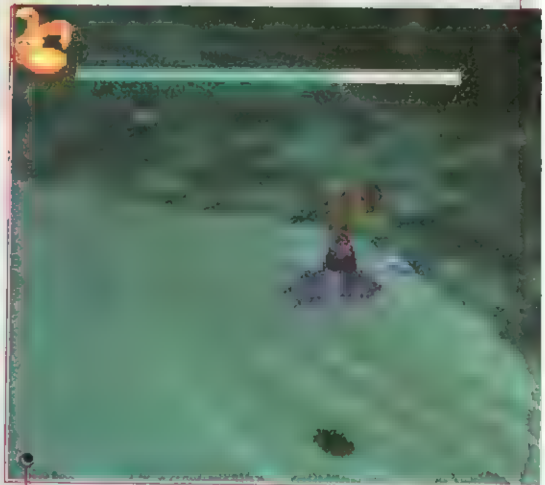
Comme à l'accoutumée, un certain nombre de Lums jaunes sont requis pour ouvrir les portes de nouveaux mondes.

Une évolution réussie

Il est vrai que le passage d'une aventure de la 2D en 3D temps réel ne peut être que bénéfique et enrichissant. Rayman ne faillit pas a la règle et nous guide sur 45 niveaux, oui, vous avez bien lu, 45, quelquefois éprouvants mais n'est-ce pas de cette manière que l'on reste scotché à son paddle ? Il bénéficie d'une panoplie de mouvements très complète et d'une maniabilité de rêve. C'est un pur plaisir d'évoluer au beau milieu d'environnements variés, avec des petits détails sympas comme la mélodie et les couleurs chaudes d'un oiseau exotique qui traverse l'écran. L'aventure est toujours très rythmée et entraînante à travers le cœur du Monde dans lequel



Si vous le faites poireauter trop longtemps, Rayman attrape son bidon et le fait glisser sur son doigt agile tel un joueur de basket professionnel.

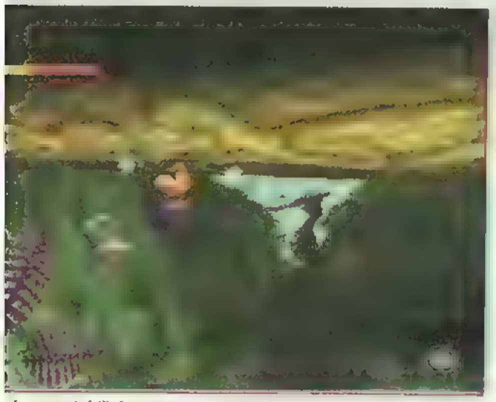


Rayman nage dans un océan d'une fluidité très appréciable ; il lui arrive aussi de marcher délicatement dans une eau peu profonde

notre héros se débat à nouveau pour libérer ses congénères du joug des Robots Pirates. Bon, il est vrai qu'il faudra certainement recommencer de nombreuses fois une action pour atteindre son objectif, avec comme incidence les oreilles qui chauffent et les mâchoires qui se contractent. Les symptômes d'un être humain qui s'énerve quoi ! Ouf, vous ne faites donc pas partie de ces joueurs aphasiques stéréotypés par l'opinion publique. Comment ça, on s'en tamponne de l'opinion publique ? Bon, fin de l'aparté, on retourne gaiement au turbin.

Les tribulations d'un Rayman en Chine

Si vous avez bien suivi l'histoire, Rayman 2 a été réalisé par l'équipe d'Ubi Soft from Chine, pour des raisons que vous comprenez aisément, d'où l'intitulé de mon paragraphe blablabla.... L'épopée débute avec notre héros capturé par les pirates et jeté dans un fond de cale aussi désert qu'humide. Il sera vite rejoint par son ami Globox qui lui explique que la fée Ly a, elle aussi, été kidnappée par les pirates. Dès lors débute votre aventure, avec en outre 800 Lums à récolter et 18 960 esclaves à libérer, car seule Ly pourra vous rendre tous vos pouvoirs qui vous font pour l'instant cruellement défaut. Néanmoins, vous pourrez escalader les rochers, vous agripper aux lianes verticales et horizontales genre entraînement militaire, mais aussi voler, glisser, surfer et bien d'autre choses encore ! Les possibilités d'exploration sont multiples et on peut guider son personnage où l'on veut, avec en bonus des passages secrets. Ouvrez bien les yeux, l'accès aux différents passages est subtilement camouflé dans les décors ou dans l'eau. J'allais oublier une innovation importante : les personnages parlent. Cela peut paraître anodin mais ça fait une impression bizarre lorsque l'on entend Rayman s'exprimer après les borborygmes de la version N64 ! Son timbre de voix est d'ailleurs très enjoué et plaisant. L'ensemble est vraiment riche que ce soit au niveau des graphiques avec leurs couleurs exotiques ou sur le plan du scénario et de la dynamique de l'histoire qui ne faiblit pas le long de votre cheminement. Les développeurs chinois sont décidément très forts ! La musique fait aussi partie intégrante du soft et résonne dans vos oreilles de manière envoûtante. Ajoutez à cela un moteur 3D top performant et voilà comment on façonne un succès !



La maniabilité est vraiment agréable, on peut diriger notre perso où bon nous semble sans galères.

POUR LE PLAISIR DES YEUX

[illegible] lors du dernier salon E3 from Los [illegible] Rayman 2 PlayStation 2 a conquis [illegible] version 128 bits apparaît et de loin la plus [illegible] a plus [illegible] patienter jus- [illegible] pour juger de la [illegible]

PAR KARINE

EVIL TWIN

EDITEUR : UBI SOFT
MACHINE : DREAMCAST ET PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : 3e TRIMESTRE 2000

Evil Twin

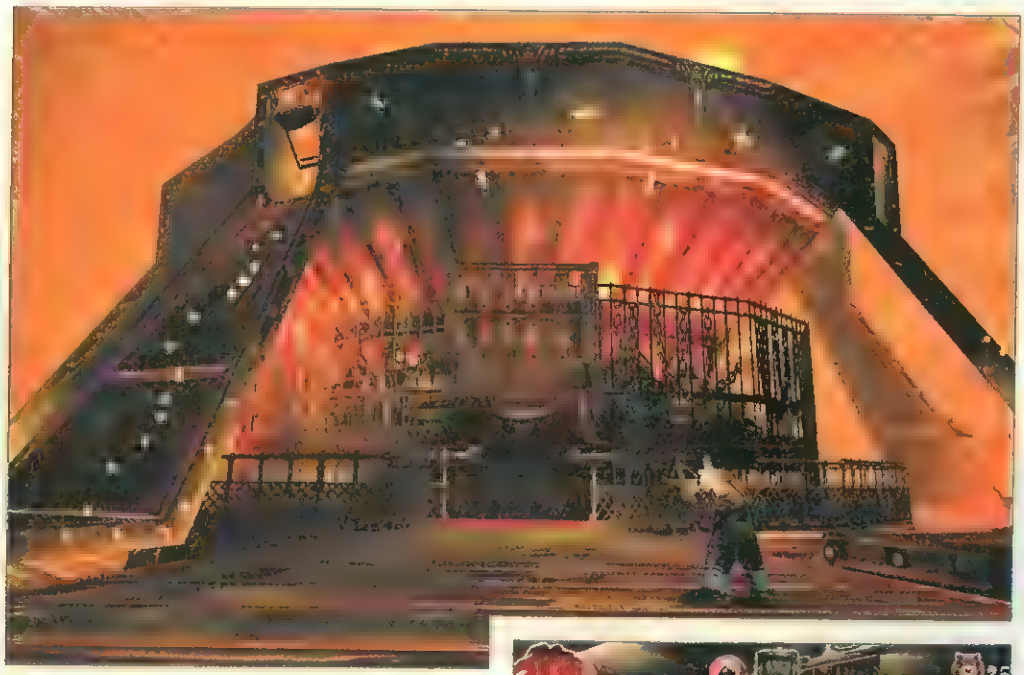
Cyprien's Chronicles

C'EST LORS DU DERNIER SALON DE L'E3 QUE UBI SOFT A PRÉSENTÉ À LA PRESSE SON TOUT NOUVEAU JEU DE PLATE-FORME/AVENTURE : EVIL TWIN : CYPRIEN CHRONICLES QUI SORTIRA SUR DREAMCAST, PC ET PLAYSTATION 2 POUR LA RENTRÉE.

La première question, assez légitime que l'on peut se poser est de savoir si Cyprien est un clone de Rayman 2 ou même un quelconque produit débarqué d'on ne sait où pour profiter de l'immense succès de ce dernier titre. Il n'en est vraiment rien, sauf peut-être par la taille imposante du projet. Mais le vrai point commun que l'on pourrait trouver est que les deux jeux sont ce que l'on peut appeler des titres à forte personnalité aux thèmes articulés autour d'un personnage très attachant.

Cyprien a tout d'un grand jeu : d'après ses concepteurs la recette est à base de 80 % d'action et de 20 % d'aventure. L'esthétique du jeu, que l'on pourrait réduire vulgairement à un croisement entre le look Tim Burton et l'ambiance Cité des Enfants perdue est tout simplement superbe et très originale. Pour marquer davantage son identité, les textures utilisées ont été créées de A à Z dans un monde qui souffre de ce que Stéphane Bachelet (le directeur artistique de Evil Twin) appelle à juste titre le « syndrome 3DS Toolkit » consistant à repomper sans cesse les mêmes maps de rouille ou de métal que l'on retrouve au final dans tous les jeux. En somme, la tendance graphique est ici inédite. L'ambiance de l'ensemble assez dark détonne avec les héros un peu légers que l'on contrôle d'habitude dans les jeux de plate-forme. Cyprien est un gamin très sombre, en pleine crise de puberté, parfois même en prise avec ce que l'on pourrait appeler pudiquement de forts problèmes d'identité.

Un moteur graphique capable d'afficher des zones en 3D avec des tailles et des détails très importants.



LE HÉROS, CYPRIEN EST UN PERSONNAGE ATTACHANT ET TROUBLANT...

Un monde plein de dangers, ici le sport national de l'île végétale.

UN HÉROS COMME PEU D'AUTRES

Cyprien est un jeune orphelin de dix ans. Le soir de son anniversaire, il décide pour d'obscures raisons qu'il n'est plus un gamin et envoie balader tous ses amis en se payant une grosse crise d'égoisme. La raison de cette colère pré-adolescente a peut-être un rapport avec le fait que ses parents sont morts le jour de l'un de ses anniversaires. On a tendance à en rire mais ce n'est pas drôle du tout, ça peut même arriver à tout le monde. Toujours est-il, qu'il dédaigne la réception que donne ses amis en son honneur et monte dans sa chambre pour ranger sous son lit ses jouets préférés. C'est alors qu'en revenant sur les lieux de la fête il s'aperçoit que ses amis ont été enlevés par une mystérieuse forme noire. Pris de remords, Cyprien va se mettre à la recherche de tout ce beau monde en pénétrant dans le monde de Tsouli'y. Voilà pour le scénario qui démarre sur les chapeaux de roues à la manière des meilleurs.

Un environnement riche en détails.

Un monde fait de machineries bizarres

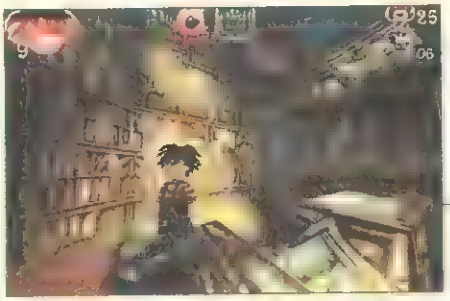
IN UTERO

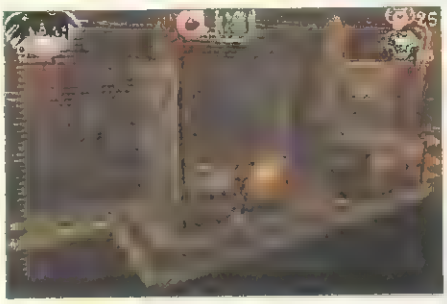
Evil Twin est le premier jeu entièrement fait par In Utero, société parisienne d'une trentaine de personnes fondée il y a cinq ans par deux amis graphistes. In Utero s'est fait connaître jusqu'ici par ses collaborations sur des jeux comme V-Rally, Starshot Space Circus pour lesquels ils ont réalisé les textures et les cinématiques. Depuis peu, ils ont aussi travaillé avec Cryo, notamment sur l'Odyssée (PC) pour lequel ils ont rédigé le scénario. Evil Twin : Cyprien's Chronicles est leur premier jeu développé en interne.

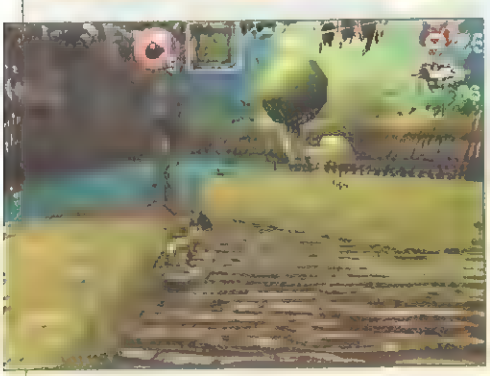
In utero, une équipe de Djeun's qui ne dédaigne pas une bonne séance de slam diving.

PAR Bob Arctor

Une attention particulière a été apportée aux environnements dont l'immensité semble un gouffre absorbant le petit héros.

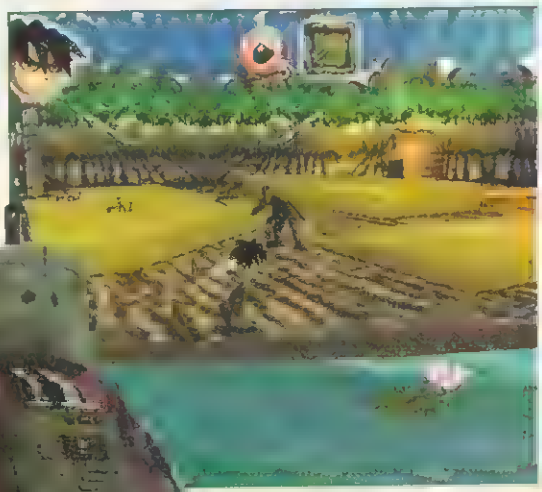






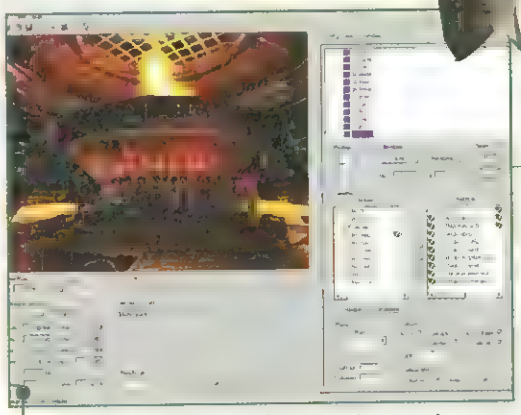
UN JEU 100 % FRANÇAIS À TRÈS FORTE PERSONNALITÉ

Le héros souffre d'un dédoublement de personnalité.



UN UNIVERS TRÈS VASTE

Le monde de Tsoull'y est en fait une ancienne contrée désormais submergée par les flots d'une mer. La géographie de l'endroit est assez simple mais regorge de recoins inquiétants et fascinants comme l'île des Demis, des êtres divisés en deux dans le sens de la longueur (qui sera en fait le lieu où Cyprien s'entraînera pour la suite de ses aventures) ou encore la mystérieuse tour sombre qui se dresse au centre exact de ce monde. Un peu plus loin, on trouve d'autres places étranges comme l'île de Vincent, sorte de royaume végétal, ou encore l'île du gros Jocelin qui est en fait une sorte de méga-restaurant flottant dans les airs. Dans les cieux, il y a aussi la cité des volants qui lévite au-dessus des vagues menaçant à tout instant de s'écraser. Ces lieux seront autant d'endroits où le joueur pourra aller et venir car les développeurs se sont acharnés à éviter une progression linéaire. Ainsi, Cyprien devra parler et communiquer avec de nombreux personnages qui peuplent ce monde très vaste, acquérir des objets et des pouvoirs, bref une aventure tout ce qu'il y a de traditionnelle. Dans le fond tout du moins.



Isaac, l'outil qui est le coeur du jeu et qui permet de tout coder à la vitesse de la lumière, ou presque parce que la vitesse de la lumière c'est tout de même très rapide.

UN BAMBIN TRÈS DYNAMIQUE

Cyprien est un personnage qui peut faire plein de choses propres aux jeux de plate-forme : marcher et courir bien sûr, mais aussi s'accrocher ou tirer au lance-pierres, son arme favorite. Celle-ci a d'ailleurs de multiples utilisations que l'on va apprendre à utiliser au cours du jeu. On trouvera notamment une dizaine d'up-grades comprenant des choses aussi délirantes que des balles à rebonds ou un viseur

QUESTIONS À STÉPHANE HERNANDEZ, CHEF DE PROJET DE EVIL TWIN

Stéphane Hernandez a fait des études supérieures de design à l'ESDI. Il est rentré à In Utero après quelques stages dans la société et juste après sa thèse qui portait sur le thème d'une réalisation d'une séquence pré-calculée d'un niveau professionnel avec peu de moyens.

Joypad : Comment est né Cyprien ?

Stéphane Hernandez : Le personnage a été créé au départ pour une série télé. L'histoire à plus de cinq ans et tout le monde à In Utero y est très attaché. La trame s'est nourrie d'elle-même pendant tout ce temps. C'est d'autant plus évident que le jeu n'est pas une commande : il est né d'une volonté. Il a été très dur de faire le tri dans tout ce que nous avions créé pour le [illegible] et il y a largement de quoi faire des suites.

Cyprien pourrait faire penser à Rayman dans un contexte ubiesque.

Rayman 2 est essentiellement un jeu de plate-forme bien linéaire. Evil Twin est beaucoup plus tourné vers l'exploration, on peut aussi faire des allers et retours entre les niveaux, être bloqué à un endroit et être obligé de retourner en arrière pour se procurer un objet utile. On pourrait comparer le jeu à un mélange de Zelda et de Banjo Kazooie. On a essayé de laisser au joueur une grande liberté, de ne pas l'enfermer dans des chemins pré-définis.

A quel point le monde est-il vaste ?

Il est très grand, pour citer quelques chiffres, il y a quinze mega de maps uniques par niveaux, 70 interacteurs (personnages) différents. Le joueur n'affrontant que rarement les mêmes ennemis.

L'ambiance à l'air d'être primordiale ?

Oui, le scénario est une mise en ambiance très importante. Le joueur devrait être intéressé par le fait que le récit et les cinématiques sont très travaillés. On espère que cela le changera de la bête histoire du champignon magique ou du plombier qui grimpe chercher sa fiancée.

Quelle sorte de moteur graphique utilisez-vous ?

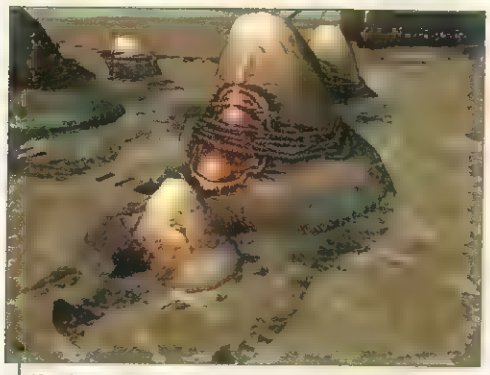
Un moteur qui a une très grande rapidité d'affichage et qui utilise la technologie des portals (nain qui ne calcule que ce que l'on voit au travers des ouvertures ou des zones). Il permet aussi de nombreux effets de particules et permet une intégration si simple que la grande majorité de ceux qui s'en sont occupés sont des graphistes et non pas des programmeurs.

Les niveaux ont l'air très éclectiques [illegible] parler de l'un d'entre eux ?

Il y a l'île de Stéphane qui est très flippante. C'est en fait une somme de tous les cauchemars d'enfants : elle contient des choses atroces comme une marelle, un tableau noir, une infirmerie et le pire de tout, l'intérieur du [illegible]

Côté personnage, on est tout autant servi, auquel es-tu le plus attaché ?

J'aime beaucoup le docteur Gen's qui fait partie du peuple des gens. C'est un aventurier, une sorte d'Indiana Jones rare qui n'arrête pas de se faire prisonnier et que Cyprien devra aider à de nombreuses reprises. Tiens, docteur Jones. Docteur Gen's je viens de comprendre.



L'ambiance est primordiale dans Evil Twin, elle permet au joueur de s'immerger rapidement.

permettant de sniper lors de tirs qui pourront aussi se faire en mode Subjectif. Mais Cyprien a aussi la possibilité de se transformer régulièrement en super-Cyp, une sorte d'alter ego, un super-héros de son enfance. Sous cette forme, il peut utiliser de nombreux pouvoirs comme une super-charge permettant d'envoyer valdinguer les ennemis comme des quilles, tirer des boules de feu, utiliser des éclairs et bien d'autres choses encore. Mais, cette apparence n'a pas que des avantages puisqu'il devient alors muet (normal c'est un super-héros pas un conférencier) et ne peut plus communiquer avec une tierce personne. Il se déplace de plus très très vite et saute très très loin, ce qui est loin d'être un avantage dans toutes les situations. On peut raisonnablement s'attendre à être surpris par ce titre développé en France par la talentueuse et jeune équipe de In Utero. Une affaire à suivre donc pour ce titre qui pourrait bien assurer une espèce de relève chez Ubi Soft après un Rayman qui n'a toutefois pas dit son dernier mot.

Voici Wilbur qui va devenir le meilleur ami du héros lui prodiguant conseils et sauvegarde. En fait une sorte de Gimini Cricket mais en version éléphant de douze tonnes.

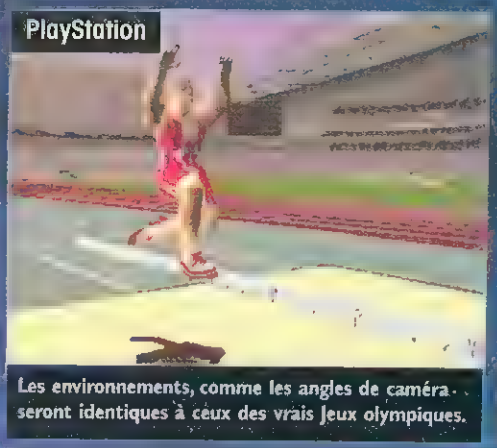
Sydney 2000

Les Jeux Olympiques approchent et Eidos s'y intéresse. Très friand de multi-épreuves, je me suis donc rendu du côté de Warwick, chez A.T.D., histoire de vérifier s'il pleuvait toujours autant en Angleterre et, accessoirement, si les prochains J. O. ludiques seraient aussi fins qu'on nous l'espérons tous.

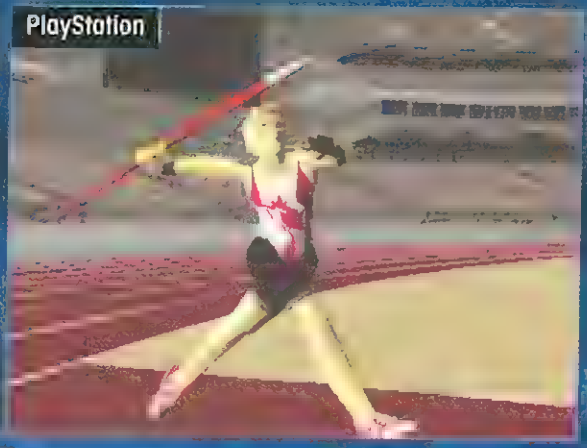
La course aux médailles

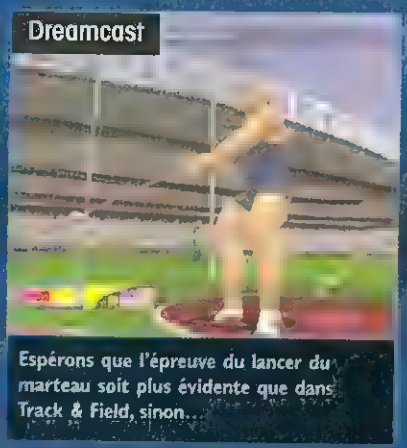
Éditeur : Eidos Interactive
Machine : PlayStation, Dreamcast, N64, Game Boy Color
Sortie prévue : Août 2000

Tiens, avant d'enfiler mon dossard numéro 2242, je vais me laisser aller à une prédiction. Voilà, ça y est tout s'éclaircit. Je vois une date. Hum, le 15 septembre 2000. Oui, je perçois une réaction, une sorte de sentiment de dégoût profond. Je, je... wahahaha, ok, c'est bon, j'en connais qui vont m'en vouloir, mais dites-vous que je ne fais pas cela que pour vous miner correctement le moral, mais aussi un peu pour vous informer. Ainsi, donc, du 15 septembre au 1er octobre, alors que la plupart d'entre vous auront repris le chemin des études ou du travail, eh bien, durant cette période, se dérouleront, quelque part en Australie, dans la bourgade de Sydney, les derniers Jeux Olympiques du deuxième millénaire. Moins de 100 jours à attendre donc, et encore moins avant la sortie de Sydney 2000, le jeu ! D'un certain point de vue, nous pourrions remercier Attention To Detail, la petite société anglaise déjà



Les environnements, comme les angles de caméra, seront identiques à ceux des vrais Jeux olympiques.





Espérons que l'épreuve du lancer du marteau soit plus évidente que dans Track & Field, sinon...

responsable de l'excellente série Rollcage, de nous offrir un avant-goût pixellisé de l'événement, dès cet été. Allez, hop, une heure d'avion et me voici dans la campagne anglaise.

Devenir le roi du stade

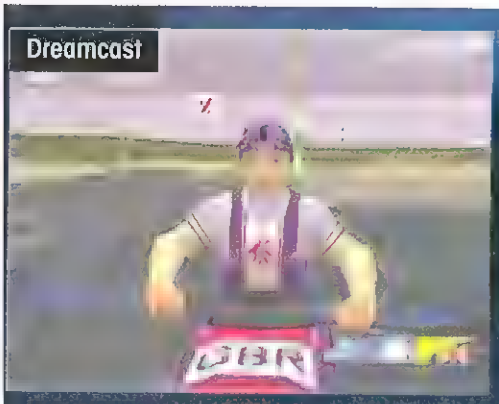
Première agréable surprise, pour vous donner une idée du climat anglais fin mai : il m'aura suffit d'une matinée pour attraper un joli coup de soleil ! Seconde surprise : Sydney 2000 mise sur une approche légèrement différente de son concurrent direct, International Track and Field de Konami. Ainsi, outre le traditionnel mode Arcade vous permettant de vous faire la main sur les douze épreuves présentes, le mode Olympique devrait apporter un peu plus de profondeur au titre comme nous le confirme Nigel Collier : « Le mode Olympique vous poussera à choisir une équipe, pour ensuite l'entraîner dans une succession d'exercices au gymnase virtuel et participer aux compétitions pré-olympiques, puis aux J. O. Bien évidemment, les exercices proposés viseront à augmenter vos performances aussi bien physiques que mentales et seront immédiatement applicables aux réelles épreuves. Ainsi, plus vous serez assidu à l'entraînement, plus les aptitudes de vos athlètes augmenteront, décuplant ainsi vos chances de décrocher une médaille d'or. Nous pensons que ce mode totalement inédit apportera une profondeur supplémentaire jusqu'à présent absente des multi-épreuves. » Bien sympathique de suivre son athlète dans la souffrance des entraînements comme dans l'éventuelle gloire des podiums. Sincèrement, après avoir assisté à une rapide démonstration, je commence à penser que, si l'aspect technique était un peu plus léché, Sydney 2000 pourrait bien en surprendre plus d'un. En effet, il faut avouer que si le jeu se hisse à la hauteur de Track and Field question fun, pour l'instant, graphiquement, le fossé reste encore béant. Alors d'accord, les compétitions opposent 8 sportifs à la fois (contre 4 dans T&F), que ce soit sur PlayStation ou Dreamcast, les athlètes sont constitués d'un maximum de 5 000 polygones (cela dépend des épreuves), mais la modélisation des athlètes laisse clairement à désirer.

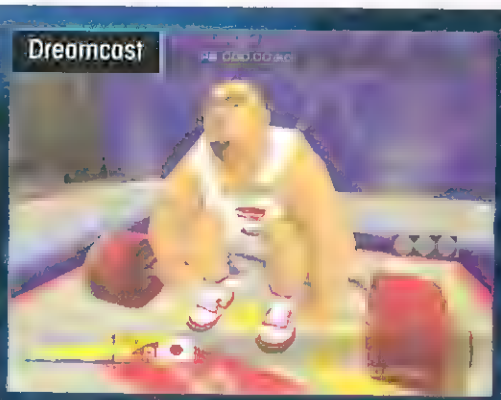
Il va falloir tout donner

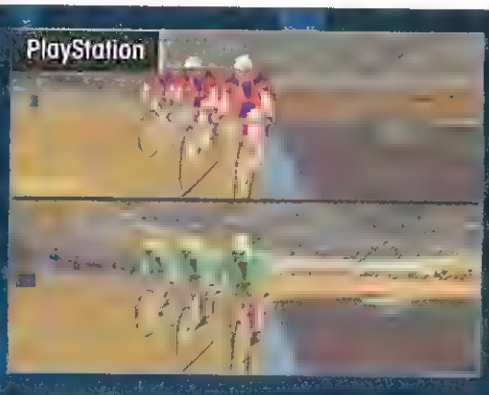
Pourtant, si l'aspect graphique reste un peu terne, en ce qui concerne les animations, le réalisme est de rigueur. « Pour parvenir à un tel résultat, nous avons tout d'abord motion capturé des sportifs de renommée internationale, puis ce sont des entraîneurs qui ont veillé au respect du réalisme des mouvements. Notre volonté est de coller le plus possible à la réalité » avoue Nigel Collier. Acquise pour six ans et vraisemblablement à prix d'or, Eidos souhaitait rentabiliser sa juteuse licence des J. O. C'est donc sur toutes les consoles actuelles (de la Dreamcast à la Game Boy Color) que vous pourrez vous retrouver sur les sites de Sydney, les vrais sites d'ailleurs. A ce sujet, Nigel Collier s'amuse à répéter : « Lorsque nous nous sommes rendus là-bas pour les repérages, nous avons bien veillé à prendre en compte le moindre détail. Je peux vous garantir que le jeu est une réplique exacte de ce que vous découvrirez en septembre à la télé. Des stades à l'emplacement des caméras, nous avons tout reproduit. » On regrettera juste que le jeu officiel se limite à peu près aux même 12 sports que son concurrent direct, Track and Field 2 de Konami, mais le plaisir du multi-joueurs semble à nouveau présent et les quelques innovations de gameplay pourraient suffire à vous laisser tenter par un bon moment de sport en canapé. Préparez vos manettes et vos doigts, car ils vont bientôt souffrir.

Une sélection draconienne

Si les Jeux Olympiques regroupent cette année 28 épreuves, Sydney 2000 ne vous permettra de prendre part qu'à 12 compétitions. Vous retrouverez ainsi le traditionnel 100 mètres, 110 mètres haies, lancer du marteau, du javelot, le triple saut, le saut en hauteur, l'haltérophilie poids lourds, la vitesse olympique en cyclisme sur piste, le plongeon à 10 mètres, le 100 mètres nage libre, le tir sur plateau et finalement le très épuisant 1 km en canoë kayak. Dans l'histoire, passent donc à la trappe des sports génialissimes tels que le tir à l'arc, les compétitions de chevaux, l'escrime, le volley-ball, le triathlon, le taekwondo, la lutte gréco-romaine et tant d'autres. Selon Nigel Collier « la sélection s'est effectuée en retenant en premier lieu les sports marquants, incontournables. Ensuite nous nous sommes attachés à choisir les sports les plus abordables et amusant en multi-joueurs. Le plaisir et l'accessibilité ont été nos deux principaux critères de sélection. » Dommage quand même, surtout pour l'épreuve de natation synchronisée d'ailleurs.







PAR GOLLUM

"L'effet mouillé" qui ne sèche jamais

avec le Gel "Effet Mouillé"
longue durée
VIVELLE DOP

Le nouveau gel Effet Mouillé Vivelle DOP est vraiment incollable. Appliqué sur cheveux humides, il vous assure un effet mouillé longue durée sans faire de paquets ni durcir. Il brille jusqu'au bout de la nuit. Nouveau gel Effet Mouillé Vivelle DOP, l'effet mouillé de votre nouvelle coiffure n'est pas prêt de sécher !

Vivelle DOP

Coiffez vos envies en douceur

L'après E3

Quand il n'y en a plus...

Il y en a encore !

Eh oui, après la présentation des jeux les plus marquants de l'E3 le mois dernier, voici venir une deuxième fournée de titres. De quoi satisfaire seulement votre curiosité, puisque pour le moment la plupart de ces produits ne sont pas prévus avant la fin de l'année. On peut donc admirer, mais pas toucher. Exactement comme avec certaines femmes...

NOTA BENE : DE NOMBREUSES PHOTOS PRÉSENTES ICI SONT TIRÉES DE VERSIONS PC EN DÉVELOPPEMENT. C'EST COMME ÇA, C'EST LA VIE, LES VERSIONS PC SONT SOUVENT RÉALISÉES EN PREMIER, DONC VOILÀ...

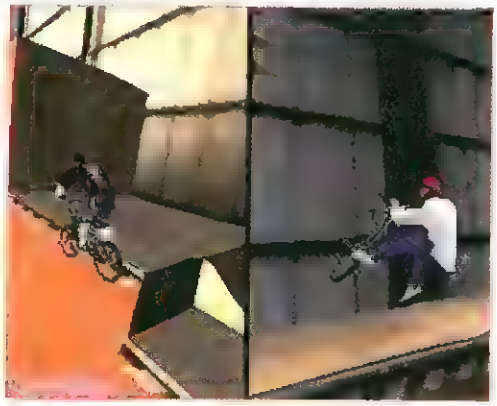
Commençons cette présentation des jeux à venir avec notre bonne vieille PlayStation, plus que jamais vaillante à cette heure où les meilleurs titres PS2 ne font guère parler que d'un futur assez flou. Les fanas de sports un peu décalés seront par exemple ravis d'apprendre la sortie prévue de **Mat Hoffman's Pro BMX** (développeur : Runecraft), qui reprend le même moteur que celui de Tony Hawk Pro Skater. Exit le skate, bienvenue au vélo ! Les figures que vous pourrez effectuer ici n'ont rien à envier, question sensations, à celles du très aérien Tony. Icepick grinds, tailwhips, superman, decade airs... Autant de noms qui ressemblent à de l'araméen pour la plupart des gens mais que les connaisseurs apprécieront. Vous aurez la possibilité d'évoluer en milieu urbain (métro) ou bien encore de vous entraîner dans le niveau Hoffman Bikes, qui propose des tas d'éléments subtilement placés, comme des rampes ou des plans inclinés. Quoique ressemblant furieusement, dans le fond, à Tony Hawk, cette simulation de BMX semble toutefois s'en démarquer question sensations. On l'espère en tout cas. Mat Hoffman, que l'on surnomme « le condor » est un personnage très connu de la scène BMX, et cela devrait être un gage de qualité. Surtout qu'il n'est pas tout seul et que d'autres noms prestigieux

seront également présents. Ajoutez à cela un mode Deux Joueurs et la possibilité qui vous est offerte de créer vos propres niveaux, et vous comprendrez que certains piaffent déjà d'impatience...

Moins physique, **Gold and Glory : the Road to El Dorado** est un titre que l'on doit à Revolution Software (Les Chevaliers de Baphomet, c'est eux). Spécialisé dans l'aventure et l'animation, le développeur est ici en charge de l'adaptation du futur film d'animation (justement) des studios Dreamworks. Pour mémoire, rappelons que c'est tout de même à eux que l'on doit Fourmiz ou le Prince d'Egypte. El Dorado raconte l'histoire de deux Espagnols pas tout à fait honnêtes, Tulio et Miguel, qui partent à l'aventure pour découvrir une légendaire cité d'or. Voilà qui nous rappelle des souvenirs... Le jeu devrait être divisé en une vingtaine de stages et reprendre, évidemment, les moments les plus importants du film. On n'en sait pour l'instant guère davantage, sorti du fait qu'El Dorado devrait également sortir sur Dreamcast. Remarquez que les photos du jeu qui illustrent ces pages sont tirées de la version PC. On ne sait pas dans quelle mesure elles sont fidèles à ce que l'on va découvrir sur consoles.

Depuis que Naughty Dog a cédé sa licence Crash Bandicoot, on attendait avec curiosité de voir ce qu'allait bien pouvoir en faire Eurocom. Nous en avons désormais un aperçu avec **Crash Bash**, qui reprend l'univers et les personnages de Crash Bandicoot dans un titre qui s'inspire manifestement de Mario Party. Une trentaine d'« événements » vous sont ici proposés, et l'axe multi-joueurs promet des parties endiablées alors que vous incarnez Coco, Dingodile, Tiny ou encore Neo Cortex... Chacun des quatre participants joue pour sa pomme

et doit contrer les attaques adverses. Il y a une espèce de Pong géant, un puzzle avec des cases qu'il faut remplir de « sa » couleur, un jeu de tanks, une épreuve sur la glace où vous devez pousser les autres dans l'eau... L'inspiration provient d'anciens jeux - notamment d'arcade - ou fait complètement preuve d'originalité. C'est selon. Un titre qui mise avant tout sur la carte de la convivialité donc...



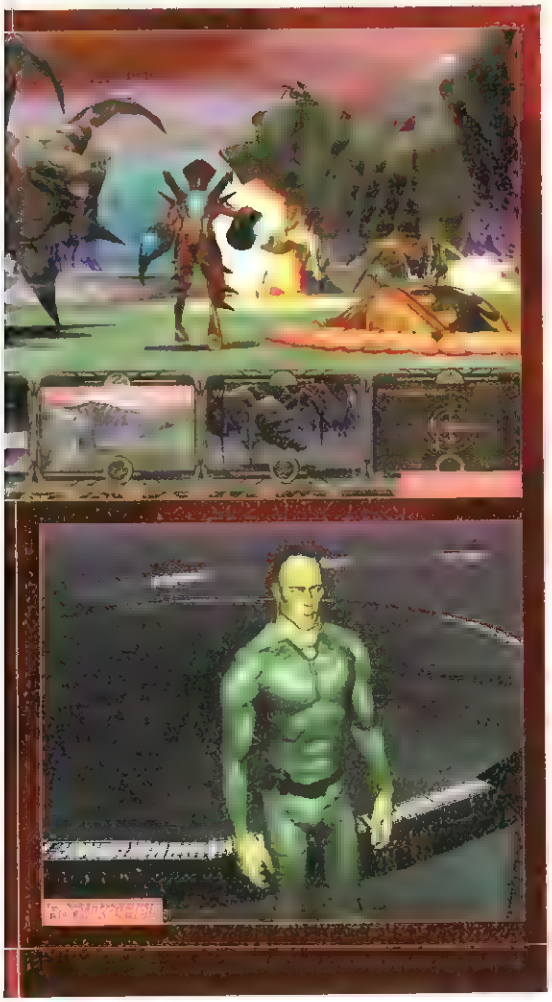
PS2 et jeux de stratégie

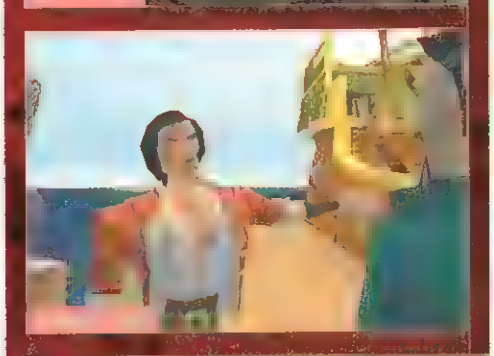
La PS2 n'est pas en reste et de nombreux titres sont d'ores et déjà prévus. Commençons notre petite liste avec **The Dreamland Chronicles : Freedom Ridge** (Mythos Games), qui fait dans le jeu de combat stratégique au tour par tour. Le développeur anglais est déjà l'auteur de titres comme X-Com ou Magic & Mayhem sur PC, on sait donc que c'est un peu là sa spécialité. « Avec Freedom Ridge nous nous sommes essentiellement efforcés d'améliorer l'expérience que nous avons acquise au cours de ces 15 dernières

PAR CHRIS

années et de la transformer pour en faire un jeu révolutionnaire, souligne Julian Gallop, responsable du développement de Freedom Ridge. Nous voulions créer un jeu qui possède non seulement les caractéristiques de tous jeux de stratégie mais aussi y ajouter de nouveaux éléments afin de repousser les frontières de ce type de jeux. » Voilà qui est bel et bon. Sur le papier en tout cas... L'histoire met en scène des envahisseurs extra-terrestres venus donner du fil à retordre à nos pauvres forces terriennes. Pour remporter les batailles qui vous attendent, vous devrez créer des bases sur certains points névralgiques, approvisionner vos troupes ou encore protéger les populations civiles. Se battre et réfléchir... Une association subtile.

Un peu dans le même genre, mais réalisé différemment, **Evolva** (Computer Artworks) vous voit mener une succession de combats contre un parasite extra-terrestre - un gros apparemment - et les armées qu'il a mises en place. Pour les contrer, vous mettez sur pied une équipe de guerriers spéciale : les Genohunters. Basé sur la technologie A-Life (système d'intelligence artificielle), Evolva se veut bénéficiaire de décors réalistes et de créatures aux réactions intuitives et intelligentes. Commentaires de William Latham, Directeur Artistique de Computer Artworks : « Les joueurs créent leurs propres guerriers Genohunters et récupèrent au fil de l'aventure toutes sortes d'armes génétiques comme les Genetic Distributors. A la fin du jeu, les Genohunters sont entièrement personnalisés et uniques en leur genre. Les joueurs pourront alors les utiliser dans des parties multi-joueurs ou les envoyer, via e-mail, à d'autres joueurs qui pourront les utiliser à leur tour. » Ceci concerne en tout cas le jeu sur PC...





Galleon (PC)

PS2 et euh... autres genres de jeux

Commençons ce nouveau paragraphe avec un jeu d'action/aventure : **Force of One** (Qube). A première vue, ce titre n'est pas sans rappeler Nomad Soul, avec son mélange de technologie ultra-moderne et de mysticisme. L'action se déroule ici dans le monde imaginaire de Calcaphon, et l'intrigue se rapproche de celle du film The Matrix (qui aura décidément marqué du monde) Vos capacités et vos motivations sont obscures au début. Le mensonge et la trahison vous entourent et c'est en faisant se succéder les expériences que vous finissez par comprendre un peu mieux la teneur de votre destinée. On nous promet de l'action en même temps qu'un peu de stratégie, le tout étant saupoudré d'un certain nombre d'énigmes à résoudre. Un titre qui essaie de ratisser assez large, donc...

Revenons maintenant sur **Galleon** (Confounding Factor) que l'on doit, rappelons-le, aux véritables pères de Lara Croft : Toby Guard et Paul Douglas. Dans ce jeu, vous incarnez Rhama, le capitaine d'un fier voilier nommé Endeavour (« effort » en anglais). Tout à la fois, flibustier, marchand ou explorateur, vous traversez le monde mystérieux de Galleon pour y vivre toutes sortes d'aventures, avec squelettes guerriers et épaves hantées en filigrane. Au début du jeu, Rhama est appelé par un célèbre guérisseur à se rendre au port d'Akbah. Une série d'événements inattendus l'entraînera à rechercher un mystérieux navire. A mesure qu'il rassemblera des indices et croisera des personnages sur son chemin, Rhama s'efforcera de dénouer les fils du mystère tout en défendant chèrement sa vie d'une île à une autre. Une vie d'aventurier quoi... Galleon se veut avant tout riche par la palette de mouvements qu'il propose au personnage principal, qui pourra courir, bondir, grimper, nager ou encore se battre à l'épée de façon remarquable. On attend de voir ce que va bien pouvoir donner ce jeu choyé depuis tant d'années avec une certaine impatience... Moins fun dans l'esprit, mais aussi dépaysant à sa manière, **Run like Hell** (Digital Mayhem) fait lui dans le survival horror angoissant. Dans un univers qui n'est pas sans rappeler celui d'Aliens - et avec un presque inévitable côté Resident Evil - vous vous retrouvez dans la peau du capitaine Nick Conner, qui doit affronter des extra-terrestres (eh oui, encore) après que ceux-ci aient presque entièrement tué les membres de son équipe. Vous devez alors tout

faire pour survivre, évidemment, mais devez en plus vous débrouillez pour savoir ce que votre ennemi à prévu de faire, afin de contrer ses plans. Il y a ici plusieurs types de créatures, les plus massives étant capables de décapiter un humain d'un grand coup de griffe. En récupérant la tête et en la posant sur leur corps, elles sont capables de récupérer les informations contenues dans le cerveau et deviennent détentrices des moindres secrets concernant la personne tuée (!). Avec un titre comme le sien, on devine bien que Run like Hell (« course d'enfer ») ne vous laissera guère de moments de répit...

Terminons enfin ce paragraphe avec **Stunt Squad** (Criterion Studios), sur lequel nous n'avons que très peu d'informations. Le nom même de ce jeu n'est pas définitif, c'est vous dire... Tout ce que l'on sait, c'est que le titre vous invite à effectuer les cascades et les figures les plus folles sur des parcours plus dangereux les uns que les autres. Lorsqu'on sait que Criterion Studios a déjà réalisé TrickStyle (sorti sur PC et Dreamcast), on se dit que le résultat peut être sympa si la qualité des jeux de cet éditeur va toujours en s'améliorant. En attendant, voici au moins quelques photos d'écran...

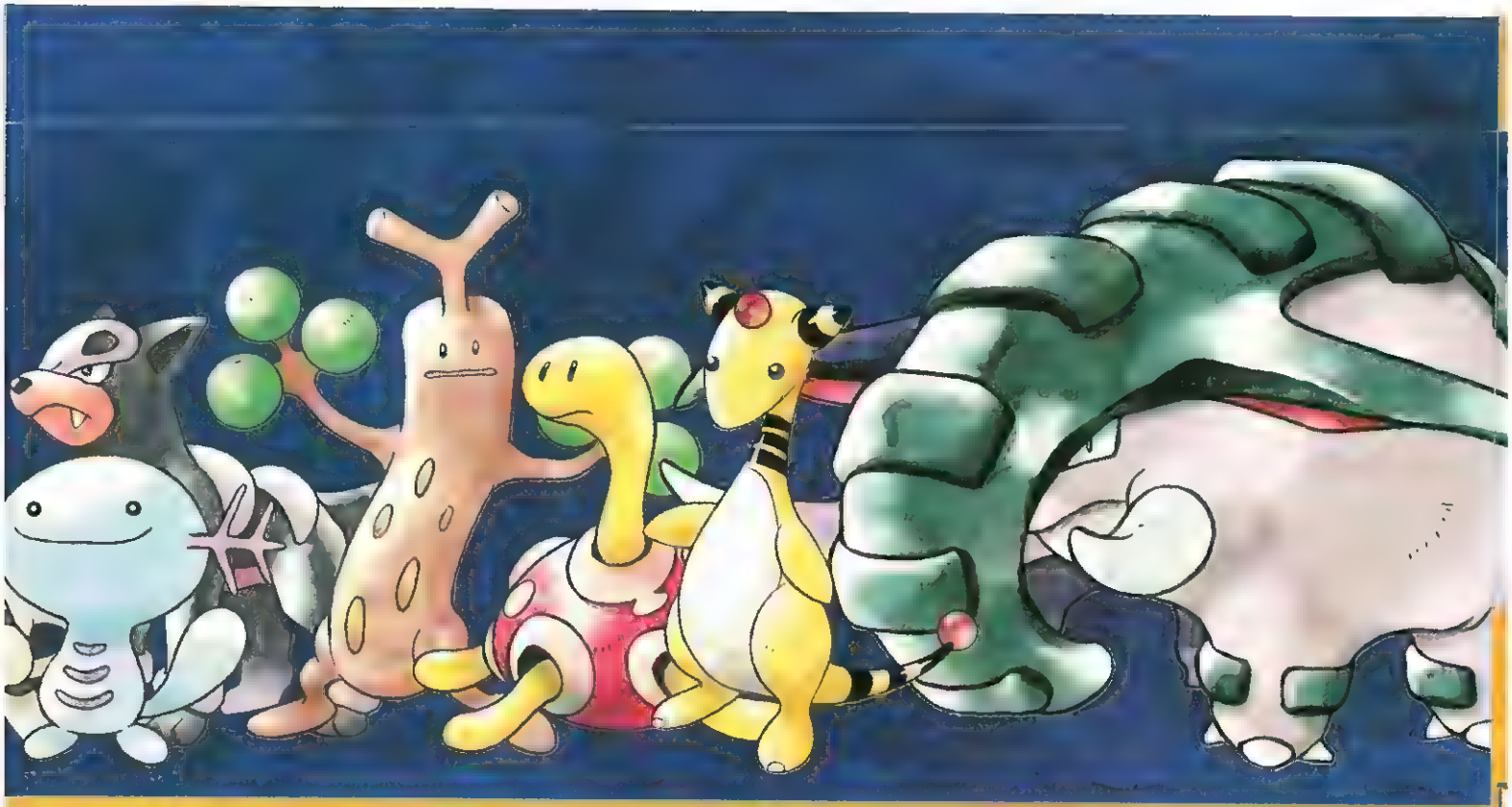
Dreamcast, pour finir...

Que les fans de Sega ne nous fusillent pas du regard à la lecture de cet article ; nous allons également leur présenter quelques jeux. J'ai eu davantage de dossiers de presse concernant la PS2 sous la main, que voulez-vous que j'y fasse ?... Commençons avec le sport et **NBA 2K1**. Toujours réalisé par Visual Concepts, cette simulation de basket a, semble-t-il, décidé de jouer dans la cour des très grands en devenant une référence. Avec cette version 2001, on nous promet un jeu plus réaliste et moins frustrant, avec une motion capture remaniée et des joueurs qui se placent mieux et sont plus efficaces sur le terrain. Tout cela reste très subjectif, sur le papier, et on ne peut guère se faire d'opinion avant d'avoir eu le loisir d'admirer le jeu pendant un bon moment et d'avoir pu s'y essayer. La défense semble avoir subi des changements majeurs et permettra aux joueurs moyens de contrer avec plus d'efficacité les « pros » capables de marquer des paniers à la queue leu leu. Enfin, last but not least, une option de jeu en réseau sera intégrée. Ce qui signifie, bien sûr, que vous pourrez affronter d'autres joueurs grâce à votre modem et votre connexion Internet ! Il y a encore deux ou trois autres petites choses mais je ne voudrai pas abuser. Notez tout de même que **NFL 2K1** (foot ricain) est également prévu, o.k. ce n'est pas une surprise, mais il intéressera sans doute moins les joueurs latins que nous sommes... Continuons dans la joie et la bonne humeur avec **Star Wars : Super Bombad Racing** (Lucas Arts). Pour une fois, aurai-je presque envie de dire, il semblerait que la licence Star Wars soit utilisée à bon escient, dans cette simulation de course qui n'a toutefois rien de vraiment original. A vrai dire, le jeu s'inspire sans détours d'autres titres du genre et le plus célèbre d'entre eux vient assez facilement à l'esprit puisque c'est Mario Kart... Les personnages de Star Wars, huit en tout (Amidala, Jar Jar, Yoda, Obi Wan...), sont ici représentés de façon SD, avec de grosses têtes rigolotes. Lucas Arts prend des libertés et ça n'est peut-être pas plus mal. Le côté délirant de la chose se révèle assez attirant, surtout lorsqu'on sait que le jeu inclura des dizaines de bonus différents qui permettront de changer d'une seconde à l'autre la physionomie de la course. Par exemple, on pourra voir Jar Jar tirer une langue démesurée pour attraper un de ses adversaires. C'est bien aussi débile que le perso... Un jeu sympatoche donc, mais pas prévu avant 2001. Ah bah oui, ça, je vous avais prévenu...Terminons, enfin, avec la mascotte de la marque dans un titre d'un nouveau genre. **Sonic Shuffle** (Sega of America), en effet, se concentre sur l'option multi-joueurs et l'utilisation de cartes (eh oui) sur cinq plateaux de jeux différents. Ici, les personnages font plus figure de pions que d'autres choses et ce qui fascine avant tout, c'est l'intérêt intrinsèque des parties. Encore un peu obscur, le principe de Sonic Shuffle est de disposer d'une certaine façon les persos sur le plateau de jeu afin de vous essayer à des mini-games (je vous avais dit que c'était obscur). Ces derniers devraient être assez nombreux puisqu'il est d'ores et déjà prévu qu'il y en ait une cinquantaine (!). Alors voilà, certains jeux seront des épreuves d'adresse, de célérité ou de précision, d'autres feront encore appel à la réflexion, il y aura peut-être aussi la mise en place possible d'équipes, avec écran splitté ou pas... C'est encore un peu l'inconnu mais le fait que Sonic découvre de nouveaux territoires de jeu n'est pas pour nous déplaire. Le temps nous dira si c'est une bonne chose...

Pokémon

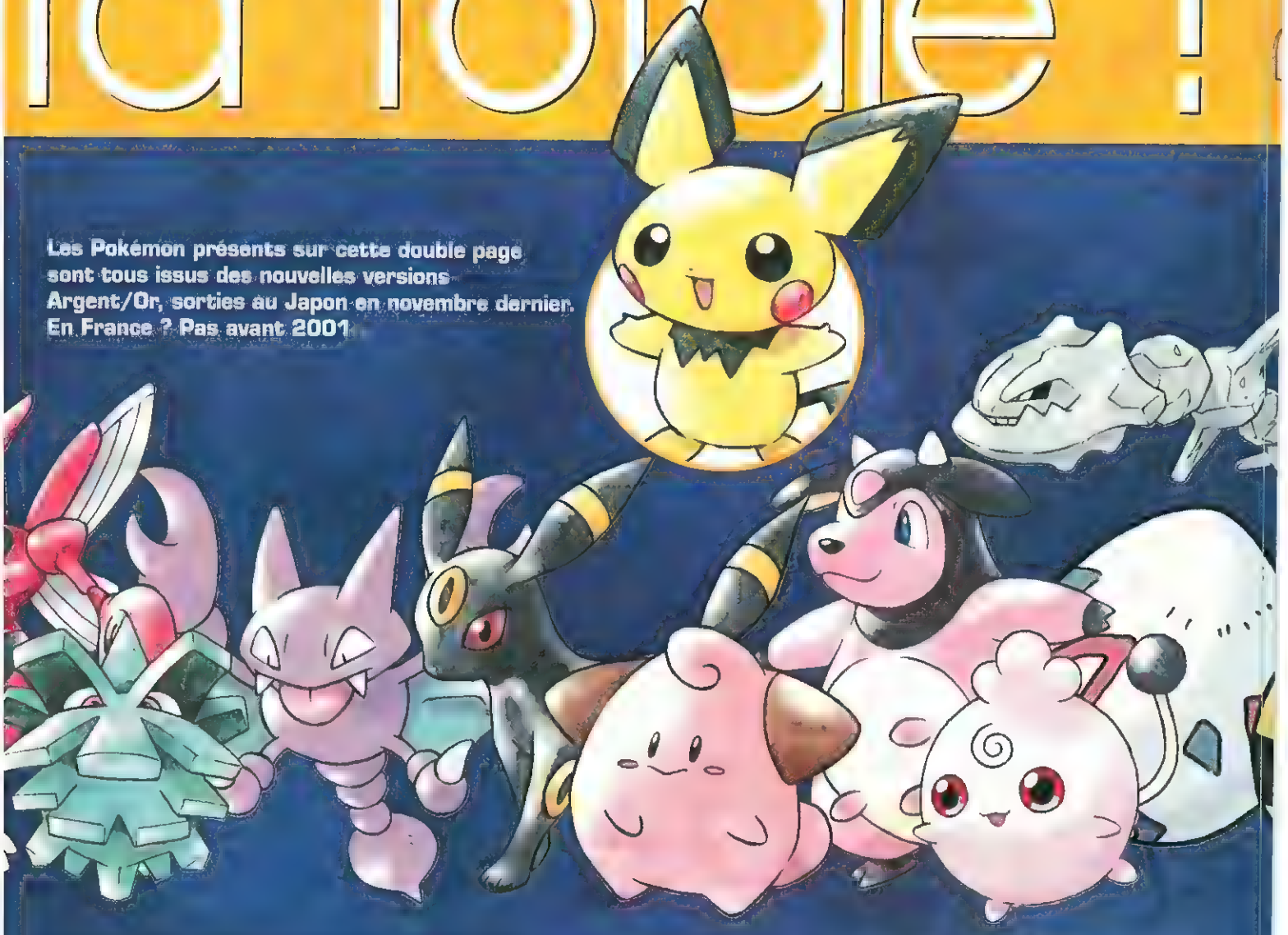
Bienvenue dans ce spécial Pokémon ! Entre la montagne de courrier qui en demande plus sur Pokémon Or-Argent, et ceux qui ne comprennent rien à Pokémon Stadium, on s'était dit qu'il fallait mieux vous en parler avant l'été, sinon vous n'auriez pas tenu... On vous explique donc tout Or-Argent, et quelques techniques sur Pokémon Stadium

Pokémon © Nintendo



la totale !

Les Pokémon présents sur cette double page sont tous issus des nouvelles versions Argent/Or, sorties au Japon en novembre dernier. En France ? Pas avant 2001



PAR GREG

Charte de combat Pokémon

Pour commencer, n'oubliez jamais les règles de combat Pokémon suivantes

Voici comment lire le système des types d'attaque

Latte bien : dégâts x2 face à ce type de Pokémon
Latte peu : 1/2 des dégâts contre ce type de Pokémon
Latte super-bien : dégâts x4 à x6 contre ce type de Pokémon
Super pas efficace : 1/4 à 3/8 des dégâts contre ce type de Pokémon

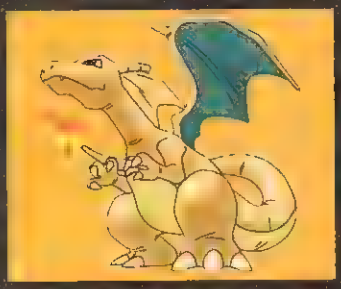
Normal

Latte bien : aucun
Latte peu : roche, roche/sol, roche/vol, roche/eau
Aucun dégât : spectre/poison

Eau

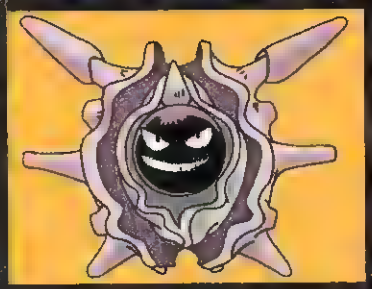
Latte bien : roche, feu, sol, feu/vol, poison/sol, roche/vol
Latte peu : eau, plante, dragon, dragon/vol, plante/poison, plante/psy, insecte/plante, eau/vol, eau/combat, eau/psy, eau/glace, eau/poison
Latte super-bien : roche/sol
Super pas efficace : aucun

Feu



Latte bien : plante, insecte, plante/psy, plante/poison, glace/vol, glace/psy, insecte/poison, insecte/vol
Latte peu : feu, eau, dragon, eau/vol, eau/combat, eau/psy, eau/poison, dragon/vol, roche/sol, roche/vol, feu/vol
Latte super-bien : insecte/plante
Super pas efficace : roche/eau

Glace



Latte bien : plante, sol, dragon, plante/poison, plante/psy, poison/sol, roche/sol, normal/vol, feu/vol, insecte/vol, poison/vol, electrik/vol, insecte/plante
Latte peu : glace/psy, eau, roche/eau, eau/psy, eau/poison, eau/combat
Latte super-bien : dragon/vol
Super pas efficace : eau/glace

Combat

Latte bien : normal, glace, sol, eau/glace, roche/sol, roche/eau
Latte peu : poison, psy, insecte, poison/sol, electrik/vol, feu/vol, eau/vol, dragon/vol, eau/psy, plante/psy, insecte/plante
Latte super-bien : aucun
Super pas efficace : insecte/poison, insecte/vol, poison/vol
Aucun dégât : spectre/poison

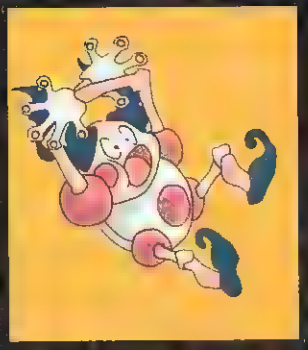
Electrik

Latte bien : eau, eau/glace, roche/eau, eau/psy, eau/poison, eau/combat, glace/vol, feu/vol, normal/vol, insecte/vol, poison/vol, roche/vol
Latte peu : plante, electrik, dragon, plante/poison, plante/psy
Latte super-bien : eau/vol
Super pas efficace : aucun
Aucun dégât : sol, poison/sol, roche/sol

Plante

Latte bien : eau, sol, eau/glace, eau/psy, eau/combat
Latte peu : feu, plante, poison, insecte, dragon, plante/psy, spectre/poison, normal/vol, glace/vol, electrik/vol
Latte super-bien : roche/sol, roche/eau
Super pas efficace : feu/vol, plante/poison, poison/vol, insecte/vol, dragon/vol, insecte/poison, insecte/plante

Psy



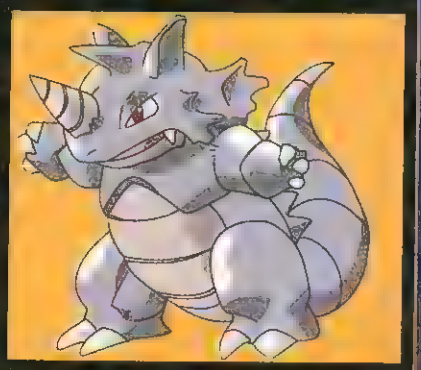
Latte bien : combat, poison, eau/combat, insecte/poison, poison/sol, plante/poison, eau/poison, spectre/poison
Latte peu : insecte, psy, plante/psy, glace/psy, eau/psy
Latte super-bien : aucun
Super pas efficace : aucun

Sol

Latte bien : feu, electrik, poison, poison/sol, eau/poison, spectre/poison, roche/sol, roche/eau
Latte peu : plante, insecte, plante/psy
Latte super-bien : aucun
Super pas efficace : insecte/plante
Aucun dégât : vol, normal/vol, insecte/vol, electrik/vol, glace/vol, feu/vol, poison/vol, eau/vol, roche/vol, dragon/vol

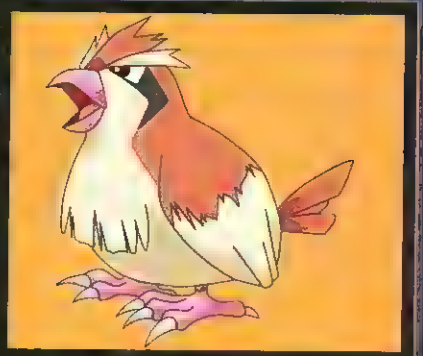
Roche

Latte bien : feu, insecte, glace/psy, eau/glace, normal/vol, electrik/vol, poison/vol, eau/vol, roche/vol, dragon/vol
Latte peu : combat, sol, eau/combat, roche/sol, poison/sol
Latte super-bien : glace/vol, insecte/vol, feu/vol
Super pas efficace : aucun



Vol

Latte bien : plante, combat, insecte, plante/poison, plante/psy, eau/combat, insecte/poison, insecte/vol
Latte peu : electrik, electrik/vol, roche/eau, roche/sol, roche/vol
Latte super-bien : insecte/plante
Super pas efficace : aucun

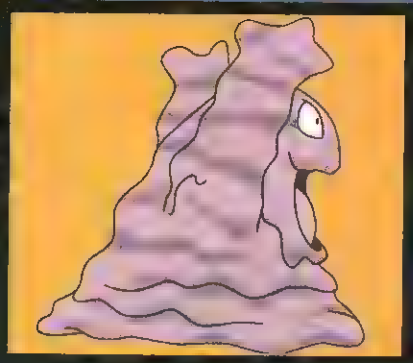


Dragon

Latte bien : aucun
Latte peu : aucun
Latte super-bien : aucun
Super pas efficace : aucun

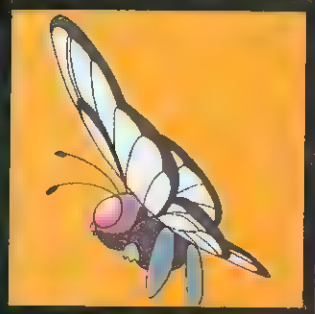
Poison

Latte bien : plante, insecte, plante/psy, insecte/vol
Latte peu : poison, sol, poison/vol, eau/poison
Latte super bien : insecte/plante
Super pas efficace : poison/sol, roche/sol, spectre/poison



Insecte

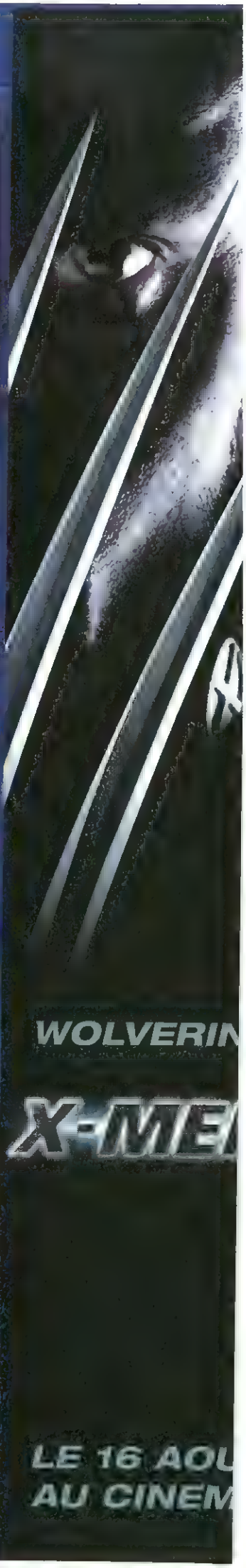
Latte bien : plante, poison, psy, insecte/poison, poison/sol, eau/poison, glace/psy, eau/psy, insecte/plante
Latte peu : feu, combat, normal/vol, electrik/vol, glace/vol, insecte/vol, eau/vol, roche/vol, dragon/vol
Latte super-bien : plante/poison, plante/psy
Super pas efficace : feu/vol



Retrouvez ici tous les effets de chaque type d'attaque, même sur les Pokémon de deux types

Spectre

Latte bien : spectre/poison
Latte peu : aucun
Latte super-bien : aucun
Super pas efficace : aucun
Aucun dégât : normal, normal/vol, psy, glace/psy, eau/psy, plante/psy

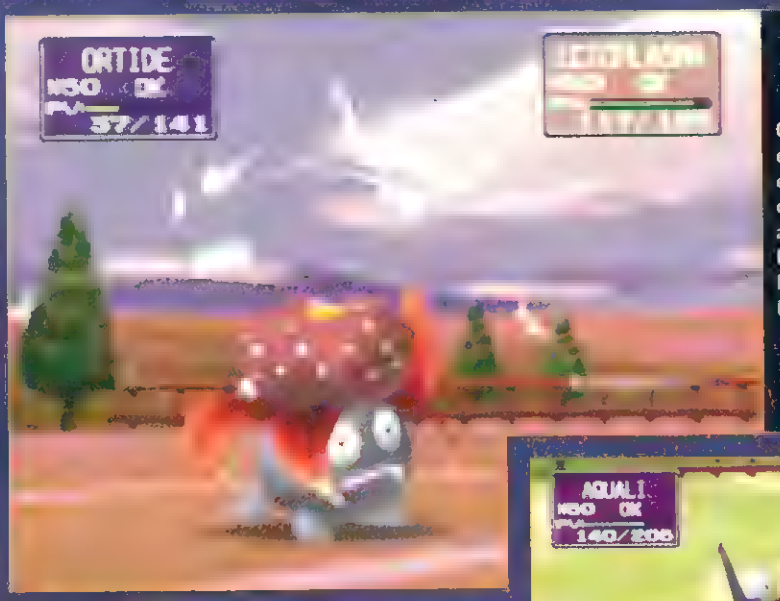


Tactiques de base

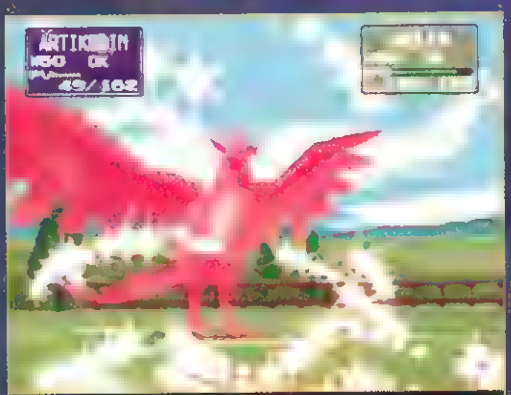
Une fois les diverses attaques et leurs effets sur tous les types de Pokémon bien connus, il est de bon aloi de prendre en compte des tactiques un peu plus complexes que « contre Feu = Eau ». En effet, grâce aux capsules techniques, il est possible d'apprendre à un certain type de Pokémon des attaques qui, à la base, ne lui sont pas destinées. Bien surpris le dresseur d'un Grolem (Sol-Roche) face à un Raichu capable de cracher de l'eau ! Confiant dans le fait que l'électricité n'a aucun effet sur Grolem, alors que la technique surf lui infligera de quadruple dommages.

Jouer avec les apparences

Tout le monde sait que Tortank va cracher de l'eau ou que Dracofeu lance des flammes ; ce sont des Pokémon bien trop prévisibles. Mais Ectoplasma ? Ronflex ? Leveinard ? Ce sont des Pokémon fantasques, capables d'apprendre des attaques extrêmement différentes. Difficile alors de savoir si Ronflex va lancer un Ultralaser, une Déflagration ou un Laser Glace. De la même manière, certains Pokémon sous-estimés peuvent vous permettre de gagner contre des concurrents humains. Qui se douterait que le ridicule M Mime est le Pokémon Psy le plus puissant après Alakazam ? Qui se doute que le rondouillard Electrode est le Pokémon le plus rapide du jeu ? De la même manière, des attaques qui ne correspondent pas du tout à certains types de Pokémon seront super-utiles. Il m'arrive souvent de battre des Pokémon de type roche avec un Raichu ! La technique est la suivante : j'ai d'abord appris à mon Raichu l'attaque Placage, qui paralyse les ennemis. Une fois le pauvre

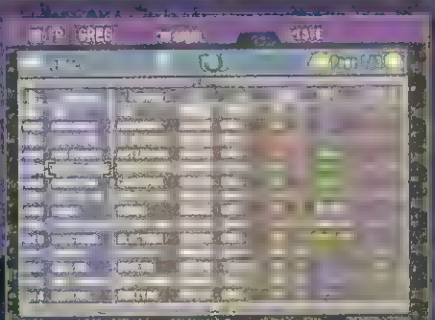


Ortide peut être elle aussi sous-estimée à cause de son air idiot, alors que c'est l'un des meilleurs Pokémon Plante/Poison.



Faire une attaque puissante qui nécessite un round de concentration demande beaucoup de confiance en soi, puisqu'on reste sans défense.

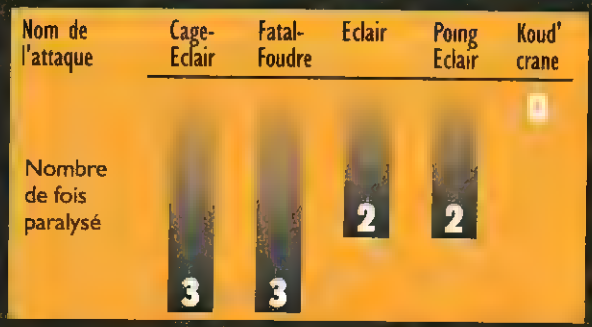
Attaque de feu sur Pokémon Plante : normal.



Pensez à vérifier que vous avez tous vos Pokémon utilisables sous la main, en les classant par niveau.

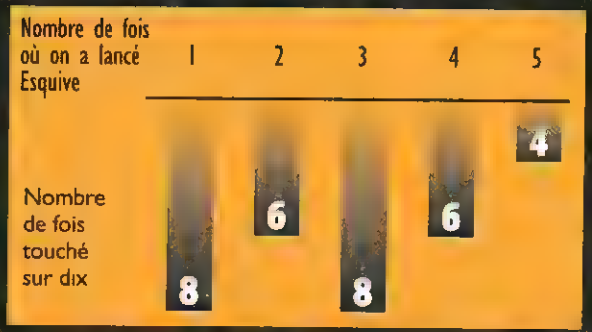
Dans le cas d'une attaque Electrik

Pokémon Cobayes : Elektek Vs Excellangue
Nous avons attaqué 20 fois de suite Excellangue avec Elektek, avec les attaques suivantes. Voici le nombre de fois qu'Excellangue s'est retrouvé paralysé.

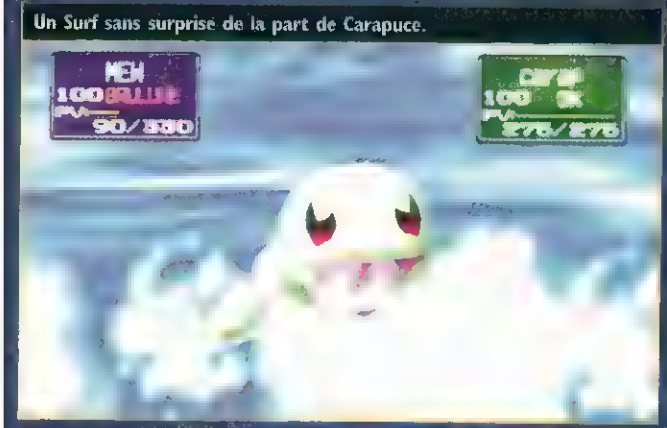


Efficacité d'Esquive

Cobayes : Boustiflor, Ramoloss
A chaque fois que Boustiflor a lancé Esquive, Ramoloss a lancé Surf 10 fois. Voici combien de fois Boustiflor a été touché.

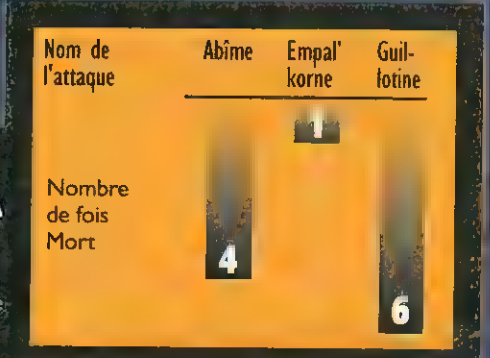


Un Surf sans surprise de la part de Carapuce.



Une attaque mortelle

Cobayes : Rhinoféroce, Scarabrute, Porygon
Tour à tour Rhinoféroce et Scarabrute ont lancé Empal'korne, Guillotine et Abîme 10 fois de suite. Voici le nombre de fois où Porygon est mort.



Pokémon Roche paralysé et incapable de lancer des attaques, j'ai tout loisir de continuer mes placages ou d'en lancer d'autres.

La vitesse est primordiale

Pour gagner un match, à Pokémon égaux, la vitesse est indispensable. En effet, le premier Pokémon qui agit a un énorme avantage, celui de décider en premier de ce qu'il peut faire. Prenons l'exemple de Voltali : il attaque en premier et lance Jet de Sable. Avec de la chance, l'adversaire va rater sa cible. Il suffit de continuer de lancer encore quelques Jet de Sable, pour voir l'adversaire incapable de toucher une cible. Toujours dans le même esprit, Ectoplasma, qui lui aussi est extrêmement rapide, agissant en premier, pourra balancer une Onde Folie, une Hypnose ou encore une Mega-Sangsue s'il a été blessé dans le combat précédent. Pour chaque match gagné, la vitesse est un facteur de réussite dans plus de la moitié des cas. C'est pour cela qu'il faut lancer les rapides en premier (Voltali, Electrode, Roucarnage, Insecateur), puis l'artillerie lourde (Ronflex, Grolem, Leviathor).

Contre les puissants Pokémon Psy

Là, c'est sûr, les Pokémon Psy sont super-privilégiés par rapport aux autres. Rapides et puissants, ils ne craignent qu'une seule chose : les Pokémon Insectes. Malheureusement, ils ont, pour la plupart d'entre eux, la possibilité d'apprendre Déflagration ou d'autres attaques de type feu, grâce aux Capsules Techniques, ce qui n'arrange pas les insectes. Pour se fabriquer des tueurs de Pokémon Psy, il n'y a pas beaucoup de solutions : un Voltali, rapide et capable d'apprendre une technique Insecte : Dard-nuée, ou encore un autre Pokémon Psy avec Sommeil. Ectoplasma est aussi un bon choix s'il est vraiment très rapide, car même si les types Spectre sont très forts, il n'existe aucun Pokémon de type uniquement Spectre. Ainsi, Ectoplasma est Spectre ET Poison, le poison étant faible face aux Pokémon Psy. Et mis à part Mew, Lippoutou et Flagadoss, les Pokémon Psy pouvant lancer des attaques d'eau étant rares, on peut aussi compter sur un robuste Grolem pour battre ces derniers.

Tenter les combos

Dans Pokémon, il existe aussi ce que l'on appelle des combos. Il s'agit d'attaques particulièrement puissantes lorsqu'elles sont enchaînées. La plus célèbre de toutes est, bien entendu, Hypnose suivie de Dévorêves. On peut en noter une autre, moins célèbre mais tout aussi efficace : Sacrifice suivi de Sommeil. Et les attaques construites autour d'une équipe, elles aussi, sont intéressantes. Commençons avec un Boustiflor, qui va empoisonner l'adversaire. Lançons ensuite Ligotage. L'adversaire est alors immobilisé, mais continue à perdre des points de vie à cause du poison. Un dernier, particulièrement vicieux : Onde Folie, suivi de Cage-Eclair, et enfin Empal'korne, et a priori le Pokémon adverse est défait. Bien entendu, la base de ces combos est toujours le changement de statut, car il faut affaiblir l'adversaire avant de le bombarder ! Voyons les tableaux.

Avez-vous pensé à aller chercher Mewtwo ? N'oubliez pas qu'il s'agit du Pokémon le plus puissant du jeu !

Danse-flamme : une attaque qui peut bloquer un adversaire si le lanceur est le plus rapide des deux.

PV	Force	Défense	Vitesse	Spécial
1- Leveinard	1- Dracolosse	1- Crustabri	1- Electrode	1- Alakazam
2- Ronflex	Pyroli	2- Onix	2- Voltali	2- Artikodin
3- Grodoudou	3- Scarabrute	Grolem	3- Ectoplasma	3- Elektor
4- Rhinoféros	4- Leviator	Sablaireau	Ptera	Sulfura
5- Leviator	5- Mackogneur	5- Gravalanch	5- Insécateur	5- Noadkoko
6- Sulfura	Grolem	6- Rhinoféros	6- Tauros	6- Magneton

Tournoi des maîtres Pokémon

Listes Arènes dresseurs. Voici la liste complète des adversaires que vous trouverez dans les défis d'arènes. Grâce à ces informations, vous perdrez moins de temps à essayer de connaître vos adversaires et vous pourrez vous lancer très vite dans les matches !

Tour de Pierre

1. Sbire

N°	POKÉMON
*010	Chenipan
*013	Aspicot
*011	Chrysacier
*014	Coconfort
*015	Dardargnan
*012	Papilusion

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE FEU, VOL

2. Sbire

N°	POKÉMON
*001	Bulbizarre
*023	Abo
*041	Nosferapti
*046	Paras
*043	Mystherbe
*044	Ortide

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE INSECTE, PSY, FEU

3. Sbire

N°	POKÉMON
*083	Canarticho
*050	Taupiqueur
*016	Roucool
*051	Triopiqueur
*027	Sablaireau
*074	Racaillou

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE PLANTE, GLACE/EAU, ELECTRIK

1. Pierre

N°	POKÉMON
*095	Onix
*075	Gravalanch
*104	Ossatueur
*037	Goupix
*138	Amonita
*140	Kabuto

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE EAU, ELECTRIK

Tour Ondine

1. Sbire

N°	POKÉMON
*007	Carapuce
*060	Ptitard
*129	Magicarpe
*008	Tortank
*119	Poissoroy
*072	Tentacool

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK

2. Sbire

N°	POKÉMON
*016	Roucool
*117	Séadra
*064	Kadabra
*100	Voltorbe
*050	Taupiqueur
*039	Rondoudou

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK, SOL, EAU

3. Sbire

N°	POKÉMON
*052	Miaouss
*118	Poissirène
*056	Férosinge
*138	Amonita
*035	Mélofée
*061	Tartard

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK, PSY

4. Ondine

N°	POKÉMON
*121	Staross
*116	Hypotrempe
*054	Psykokwak
*009	Tortank
*120	Stari
*086	Otaria

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK PLANTE

Tour de Major Bob

1. Sbire

N°	POKÉMON
*065	Machop
*021	Piafabec
*098	Krabby
*079	Ramoloss
*090	Kokiyas
*055	Akwakwak

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK, VOL, PSY

2. Sbire

N°	POKÉMON
*137	Porygon
*100	Voltorbe
*101	Electrode
*025	Pikachu
*125	Elektek
*081	Magnéti

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE SOL

3. Sbire

N°	POKÉMON
*058	Caninos
*032	Nidoran
*029	Nidoran
*077	Ponyta
*005	Reptincel
*004	Salamèche

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE EAU, SOL/ROCHE, PSY

4. Major Bob

N°	POKÉMON
*026	Raichu
*100	Voltorbe
*101	Electrode
*025	Pikachu
*081	Magnéti
*082	Magnéton

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE SOL, PLANTE

Tour d'Erika

1. Sbire

N°	POKÉMON
*039	Rondoudou
*040	Grodoudou
*133	Evoli
*104	Ossatueur
*046	Paras
*019	Rattata

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE EAU/GLACE, PLANTE

2. Sbire

N°	POKÉMON
*120	Stari
*119	Poissoroy
*084	Doduo
*018	Roucarnage
*111	Rhinocorne
*147	Minidraco

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK, PLANTE, EAU/GLACE

2. Sbire

N°	POKÉMON
*105	Piafabec
*113	Leveinard
*047	Parasect
*030	Nidorina
*033	Nidorina
*108	Excellangue

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE PSY, SOL, VOL

4. Erika

N°	POKÉMON
*044	Ortide
*071	Boustiflor
*114	Saquedeneu
*045	Rafflesia
*070	Chetiflor
*102	Noadkoko

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE INSECTE, FEU, VOL, PSY OU GLACE

Tour de Morgane

1. Sbire

N°	POKÉMON
*148	Dracolosse
*057	Colossinge
*087	Lamantine
*059	Ferosinge
*066	Machop
*111	Rhinocorne

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE PSY, VOL, GLACE

2. Sbire

N°	POKÉMON
*038	Feunard
*037	Goupix
*077	Ponyta
*058	Caninos
*005	Reptincel
*078	Galopa

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE EAU, SOL, ROCHE

3. Sbire

N°	POKÉMON
*092	Fantominus
*093	Spectrum
*094	Ectoplasma
*042	Nosferalto
*108	Excellangue
*073	Tentacruel

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE PSY, ELECTRIK, SOL OU INSECTE

4. Morgane

N°	POKÉMON
*064	Kadabra
*065	Alakazam
*122	M. Mime
*097	Hypnomade
*103	Noadkoko
*124	Lippoutou

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE INSECTE, VOL, SOL

Tour de Koga

1. Sbire

N°	POKÉMON
*109	Smogo
*088	Tadmorv
*132	Metamorph
*110	Smogogo
*048	Mimitoss
*072	Tentacool

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE SOL, PSY, INSECTE

2. Sbire

N°	POKÉMON
*099	Kraboss
*028	Sabelette
*123	Insécateur
*002	Herbizarre
*070	Chetiflor
*067	Machoc

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE PSY, PLANTE, FEU, ELECTRIK

3. Sbire

N°	POKÉMON
*096	Soporifik
*064	Kadabra
*122	M. Mime
*097	Hypnomade
*063	Abra
*080	Flagadoss

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE INSECTE, ELECTRIK

4. Koga

N°	POKÉMON
*049	Aéromite
*089	Grotadmorv
*110	Smogogo
*048	Mimitoss
*030	Nidorina
*033	Nidorino

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE PSY, SOL, INSECTE, FEU

Tour d'Auguste

1. Sbire

N°	POKÉMON
*020	Rattatac
*057	Colossinge
*067	Machoc
*034	Nidoking
*106	Kicklee
*068	Machopeur

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE PSY, VOL

2. Sbire

N°	POKÉMON
*089	Flagadoss
*065	Alakazam
*062	Tetarte
*121	Staross
*124	Lippoutou
*097	Hypnomade

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK, VOL

3. Sbire

N°	POKÉMON
*101	Electrode
*143	Ronflex
*076	Grolem
*105	Noadkoko
*089	Grotadmorv
*091	Crustabri

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE VOL, SOL

4. Auguste

N°	POKÉMON
*006	Dracofeu
*059	Arcanin
*078	Galopa
*126	Magmar
*036	Melodelfe
*115	Kangourex

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE EAU, SOL OU ROCHE

Tour Giovanni

1. Rocheet

N°	POKÉMON
*042	Nosferalto
*020	Rattatac
*053	Persian
*146	Sulfura
*085	Dodrio
*047	Parasect

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK, PSY, VOL

2. Lab Man

N°	POKÉMON
*141	Kabutops
*081	Magneti
*022	Rapasdepic
*107	Tygnon
*062	Tetarte
*108	Excellangue

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK, PSY, SOL

3. Cool (Male) Trainer

N°	POKÉMON
*139	Amonistar
*084	Dodrio
*073	Tentacruel
*036	Melodelfe
*145	Elektor
*127	Scarabrute

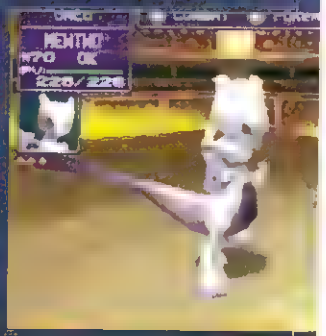
UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE SOL, ELECTRIK

4. Giovanni

N°	POKÉMON
*053	Persian
*051	Triopiqueur
*031	Nidoqueen
*034	Nidoking
*112	Rhinoféroce
*128	Tauros

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE EAU, PSY

N'oubliez pas que vous pouvez changer d'équipe entre chaque tour!



Château des 4 !

Dans ce château des 4, vous allez devoir affronter les 4 maîtres Pokémon plus le rival de Sacha que l'on retrouve dans la version Game Boy. Les 4 maîtres sont assez difficiles à battre. Par contre, votre rival, lui, sera assez facile à maîtriser surtout si vous utilisez les Pokémon que l'on vous conseille.

1. Lorelei

N°	POKÉMON
*087	Lamantine
*091	Crustabri
*080	Flagadoss
*124	Lippoutou
*131	Lokhlass
*144	Artikodin

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK, FEU, ROCHE OU GLACE

2. Bruno

N°	POKÉMON
*095	Onix
*107	Tygnon
*106	Kicklee
*086	Machopeur
*076	Grolem
*112	Rhinoféroce

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE EAU, PSY, VOL

Votre récompense !

Après avoir battu tous les dresseurs, vous pourrez recevoir un cadeau très utile, puisqu'il s'agira d'un Pokémon assez difficile à obtenir dans le jeu Game Boy. En effet, on vous propose l'un des nombreux Pokémon que l'on ne peut obtenir qu'en un unique exemplaire, comme les trois premiers Pokémon ou encore les Pokémon fossiles. Et, meilleur plan encore, à chaque fois que vous voudrez obtenir un nouveau Poké-cadeau, il vous suffira de battre le conseil des quatre et votre rival : inutile donc de vous retaper toutes les Tours. Si avec ça, vous ne complétez pas votre Pokédex...

*001 Bulbizarre	*107 Tygnon
*004 Salamèche	*133 Evoli
*007 Carapuce	*138 Amonita
*106 Kicklee	*140 Kabuto

3. Agatha

N°	POKÉMON
*093	Spectrum
*042	Nosferalto
*024	Arbok
*089	Grotadmorv
*003	Florizarre
*094	Ectoplasma

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE PSY OU INSECTE, FEU OU ELECTRIK

4. Peter

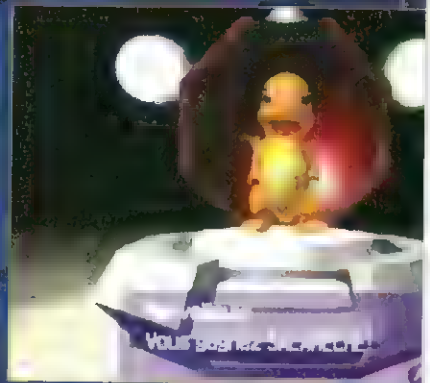
N°	POKÉMON
*130	Leviathor
*148	Dracolosse
*142	Ptera
*131	Lokhlass
*006	Dracofeu
*115	Kangourex

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE ELECTRIK, GLACE/EAU

5. Rival Regis

N°	POKÉMON
*103	Noadkoko
*080	Flagadoss
*038	Feunard
*036	Melodelfe
*125	Electabuzz
*127	Scarabrute

UTILISEZ DES POKÉMON DE TYPE FEU, SOL, ELECTRIK



Mewtwo et Mew

Obtenir Mew, le Pokémon mystérieux, est impossible sur PK Stadium ! Du moins, pour l'avoir personnellement sur Game Boy ! En effet, Mew est accessible en tant que Pokémon de prêt, mais pour cela, il faudra d'abord affronter Mewtwo après avoir battu tous les maîtres Pokémon, et avoir remporté toutes les coupes Une fois toutes les coupes du Stadium gagnées, vous verrez alors que le jour est tombé et qu'une silhouette lumineuse de Mewtwo vous attend au-dessus du Stadium. Il est temps de l'affronter !

Comment le battre ?

Mewtwo est niveau 100 dans cette épreuve et reste le Pokémon le plus puissant qui existe. Heureusement, vous avez droit à six Pokémon au lieu de trois, pour l'affronter. Ce ne sera pas très facile, mais pas insurmontable non plus, si vous suivez les conseils suivants.

Pas d'insectes

Surtout pas d'insectes ! Même s'ils ne craignent pas le redoutable Psyko, ils ne sont pas moins vulnérables à ses autres attaques ! En effet, Mewtwo connaît Psyko, Fatal-Foudre, Soin, Blizzard, et les Pokémon Insecte sont trop faibles pour résister à plus de deux Blizzard.

Pas de Voltali !

Sauf si votre propre Voltali est niveau 100 et qu'il a toujours Dard-Nuée dans ses coups. Autrement, ce n'est pas la peine car le Voltali de location est trop faible. Même si je vous ai dit plus haut qu'il était idéal contre les Psy, Mewtwo est exceptionnellement fort, et il faudra une nouvelle tactique.

Psy Vs Psy !

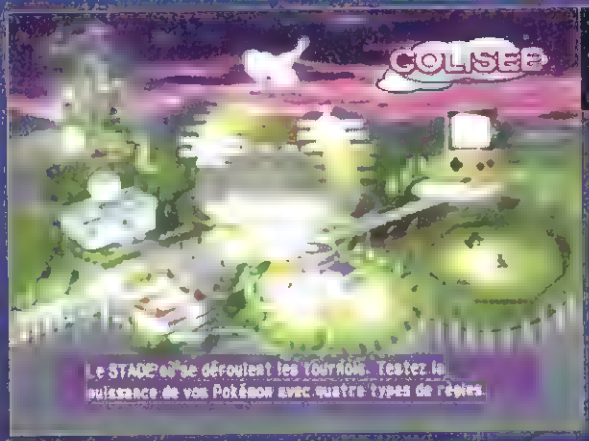
Les seuls Pokémon capables de résister au terrible Psyko de Mewtwo sont les autres Pokémon Psy ! Pensez donc au terrible Alakazam ou encore à Noadkoko !

Equipe de prêt et tactique idéale

Noadkoko, Elektor, Lippoutou, Alakazam, Voltali, Artikodin. On commence par s'acharner sur Mewtwo avec Noadkoko ou Lippoutou, afin de l'endormir. Et une fois endormi, il suffira de prendre Elektor, et de le finir en trois Fatal-Foudre. Bien entendu, cette tactique a été élaborée avec les Pokémon de Prêt, car rares sont les entraîneurs qui ont des Pokémon niveau 100 après avoir fini le jeu sur Game Boy.

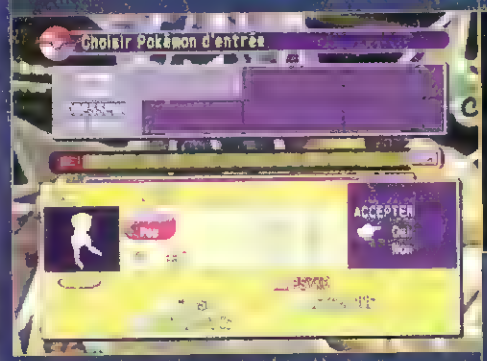
Et Mew ?

Une fois Mewtwo battu, vous verrez la fin du jeu, avec les crédits. Recommencez une partie, vous verrez que l'écran-titre a changé et que désormais vous pouvez utiliser Mew dans le colisée, comme Pokémon de prêt. C'est déjà ça, non ?



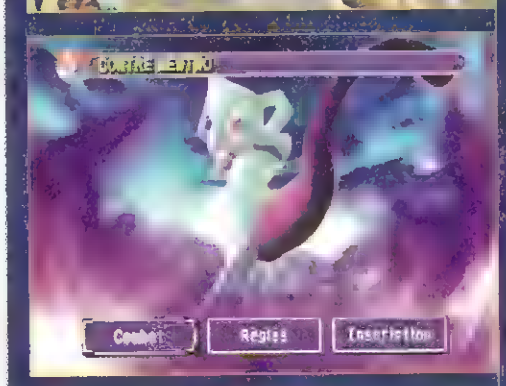
Une fois tous les tournois remportés, Mewtwo vous attend au-dessus du stadium.

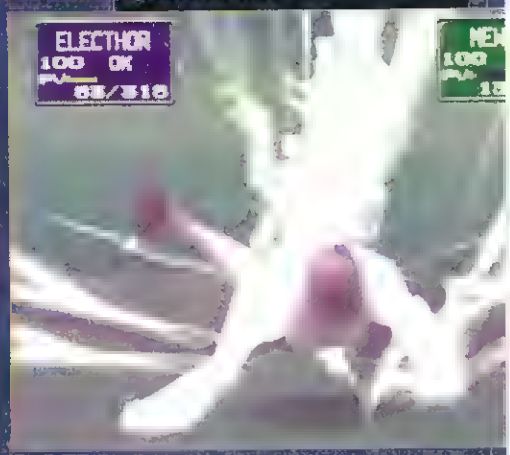
L'équipe de Pokémon de Prêt idéale pour battre Mewtwo : Lippoutou, Noadkoko, Elector, Artikodin, Alakazam et Voltali.

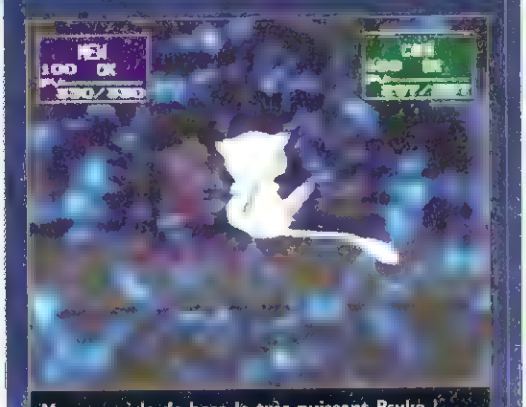


Mew possède de base le très puissant Psyko !

Trois coups de Fatal-foudre de la part d'Elektor auront raison de Mewtwo... après l'avoir endormi, bien sûr.

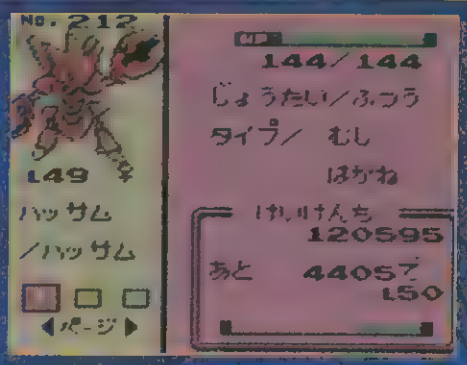


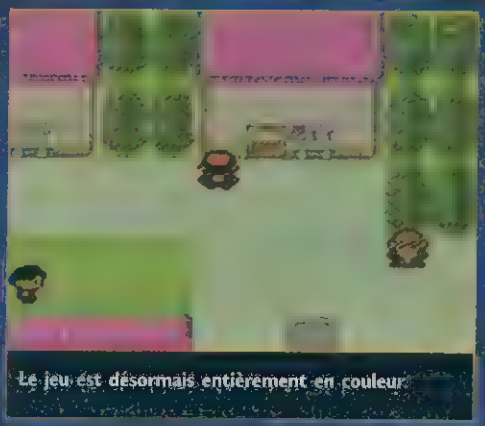




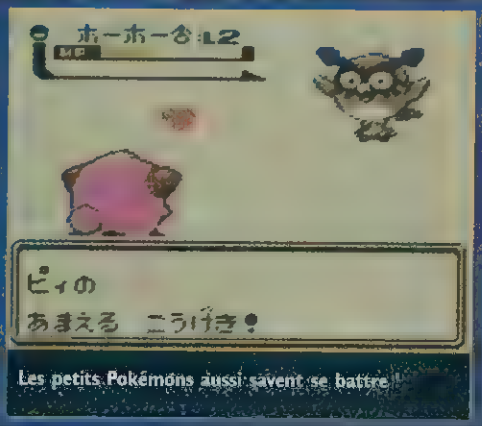
Mew possède de base le très puissant Psyko !

Pokémon Argent/Or

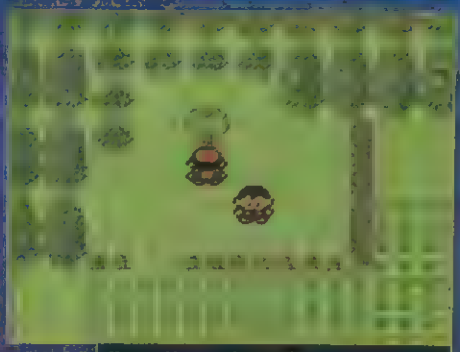




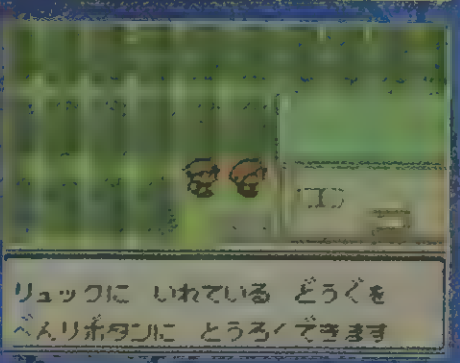
Le jeu est désormais entièrement en couleur

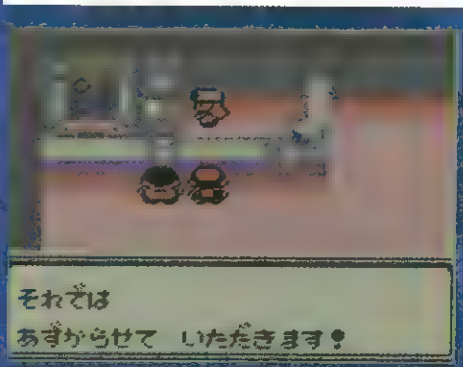


Les petits Pokémons aussi savent se battre !



Il est désormais possible de cueillir des graines, qui serviront à...?



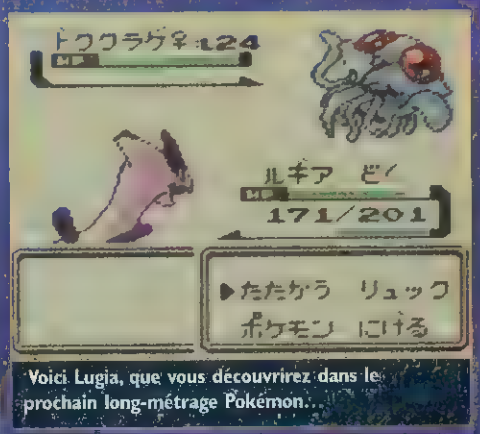


Devant l'avalanche de courrier reçu à propos de ces deux nouveaux volets, nous avons décidé de vous parler plus en détail du dernier jeu Pokémon en date et qui n'a déjà plus de secrets pour nous...

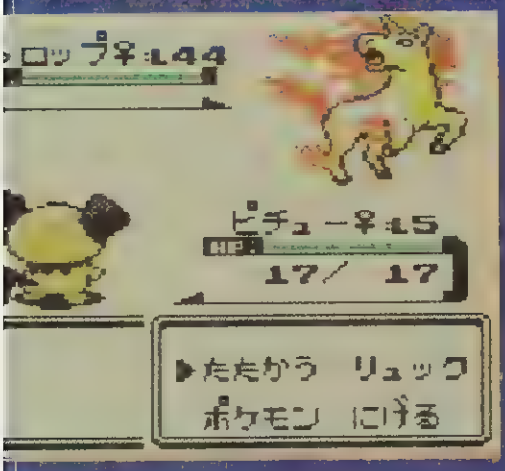
N'y allons pas par quatre chemins, Pokémon Argent/Or est le meilleur jeu jamais créé sur Game Boy, repoussant les dernières limites de la console en matière de gestion des très nombreux facteurs qui agissent sur le déroulement du jeu. Au début de votre première partie dans Pokémon Argent/Or, on vous demandera l'heure. Grâce à cette info, la console se calera sur le temps, et le jeu en sera singulièrement changé. En effet, la nuit et le jour seront pris en compte ! Cela a une certaine importance, puisque dans l'obscurité, certains Pokémon sortent et d'autres pas ! De la même

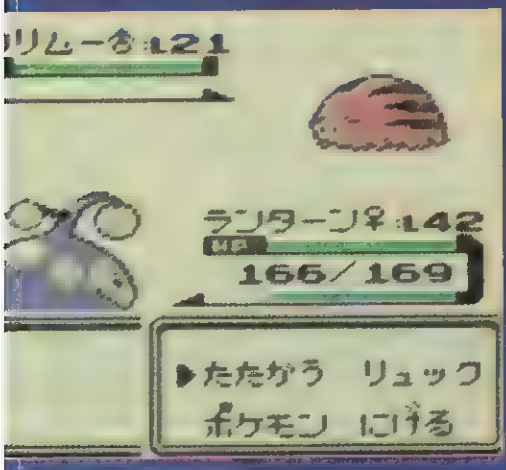
Editeur : Nintendo/Creatures/Game Freak
Machine : Game Boy/Game Boy Color
Sortie Japon : Déjà disponible
Sortie Europe : Début 2001 ?

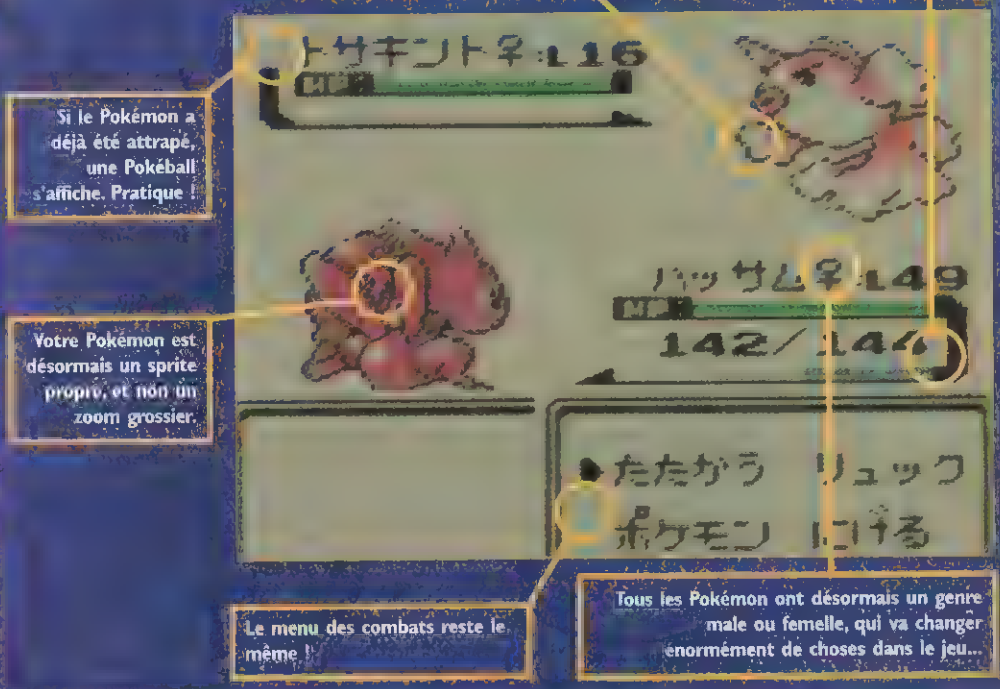
Un jeu d'une profondeur inégalée...



Voici Lugia, que vous découvrirez dans le prochain long-métrage Pokémon...







Les anciens Pokémon ont bien entendu été redessinés.

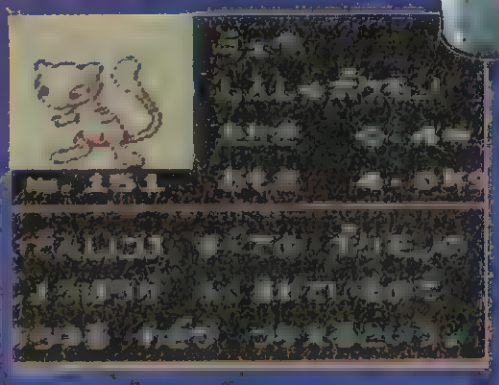
Cette ligne bleue représente l'expérience du Pokémon. Une fois pleine, il change de niveau.

Si le Pokémon a déjà été attrapé, une Pokéball s'affiche. Pratique !

Votre Pokémon est désormais un sprite propre, et non un zoom grossier.

Le menu des combats reste le même !

Tous les Pokémon ont désormais un genre male ou femelle, qui va changer énormément de choses dans le jeu...



manière, il sera plus facile d'attraper des oiseaux de nuit, en les faisant tomber des arbres sur lesquels ils dorment. Le matin, par contre, il sera plus aisé de capturer des Pokémon Plante et Insecte, qui sortent peu

De la nouveauté fraîche !

Pour ce qui est des nouveaux Pokémon, il y en a 100 de plus ! Et pour ce qui est des menus, de la représentation des menus et des combats, là aussi tout change. Pour commencer, on profite de la « puissance » de la Game Boy Color, même si le jeu tourne aussi sur les anciennes consoles. Ainsi, les combats deviennent beaucoup plus clairs et profitent de nouvelles indications. Quant au Pokédex, au PC de Léo ou encore aux menus des objets, ils deviennent beaucoup plus faciles d'accès. Le sac à dos du joueur, par exemple, est divisé en quatre poches : les objets, les objets importants (clé, bicyclette), les Capsules et enfin les Pokéballs. D'ailleurs, en parlant des Pokéballs, il en existe désormais 11 types différents ! Les nouvelles, très spécialisées, vous permettront d'attraper plus facilement des Pokémon aquatiques ou très rapides... Il faut aussi vous parler des autres entraîneurs que vous combattrez tout au long du jeu. Certains d'entre eux, après avoir été battus, vous laisseront leur numéro de téléphone. Plus tard dans le jeu, ils vous rappelleront pour vous affronter à nouveau après avoir entraîné leurs propres Pokémon ou encore pour vous signaler la présence de Pokémon rares. Et je ne vous parle pas non plus de la radio, qui diffuse de la musique ou des conseils, des Pokémon qui évoluent selon leur attachement à votre personne, etc. Pokémon Argent/Or, c'est trop puissant !

Toutes les sorties de ces prochains mois

Météo en demi-teinte ce mois-ci. Il faut bien reconnaître que l'après E3 est un peu tristouille. Pour commencer, les prévisions nippones ne sont guère excitantes surtout en ce qui concerne la Play 2. On retiendra essentiellement les annonces d'un nouveau Mario, de Sonic 2 sur Dreamcast et de Capcom Vs SNK. Tant pis pour les détracteurs de la 2D ! Remarquez, du côté du Vieux Continent, ce n'est pas franchement mieux. On tourne en rond. Ça fait bien trois petits mois maintenant que les éditeurs se complaisent dans les petites productions de série B vite programmées. C'est l'été qui veut ça. L'arrivée de Parasite Eve 2 et de Suikoden 2 en Europe ravira toutefois les amateurs de Resident-like bien glauque et de RPG. Une fois de plus, ce sont nos pages Evénements qui vous remonteront un peu le moral, même si du côté des développeurs l'originalité n'est pas forcément toujours au rendez-vous. Mais bon, quelques petites révélations sur Metal Gear Solid 2, F-355 Challenge et Virtua Tennis ne devraient pas vous faire de mal. Pensez également à jeter un œil sur nos reportages.

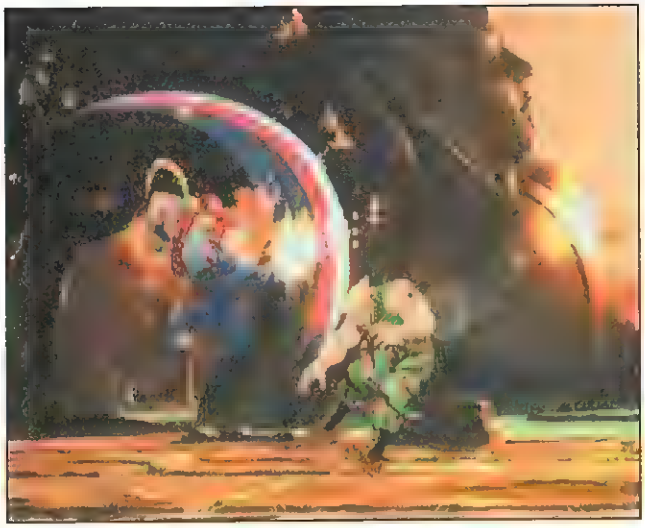
Capcom Vs SNK [Dreamcast]	54
Chase the Express [PlayStation]	89
Dino Crisis 2 [PlayStation]	68
Fur Fighters [Dreamcast]	98
Grind Session [PlayStation]	88
MSR [Dreamcast]	76
Onimusha [PlayStation 2]	61
Parasite Eve 2 [PlayStation]	80
Sonic 2 [Dreamcast]	64
Spiderman [PlayStation]	78
Suikoden 2 [PlayStation]	84
Tony Hawk Pro Skater 2 [PlayStation]	92

Capcom Vs SNK Millenium Match

Éditeur	Capcom
Machine	Naomi/Dreamcast
Sortie au Japon	août 2000
Sortie en Europe	non communiqué

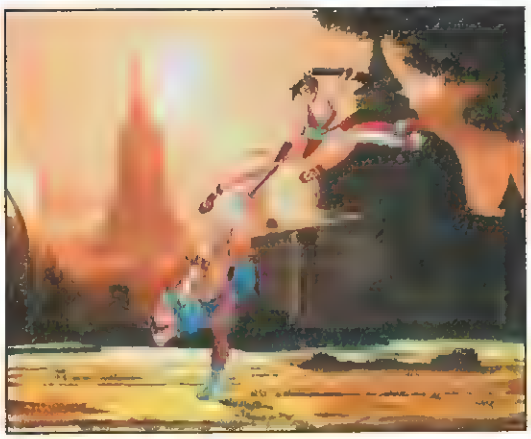
Après l'excellentissime Marvel Vs Capcom 2, on attendait bien évidemment avec impatience Capcom Vs SNK, jeu aux fortes consonances du marketing.

Grâce à la puissance Naomi, les attaques spéciales de chaque combattant ont plus de pêche.

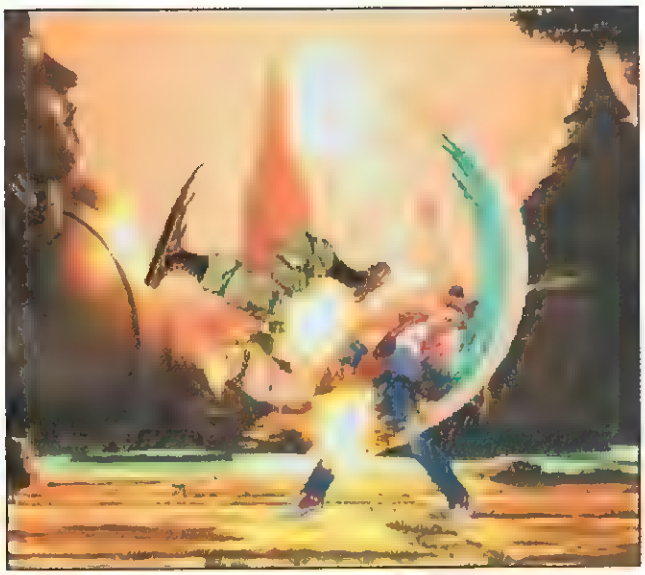


Terry est devenu tout rond avec le design Capcom. Attention, cela ne veut pas dire qu'il est moins dangereux !

Il semblerait que, comme d'habitude, lorsque certains personnages combattent contre certains autres, il se déroule quelques petits gags à l'écran



Le décor semble être la Thaïlande. Et que ce soit chez Capcom ou SNK, qui dit Thaïlande dit S .., ou bien encore J H .., non ?



Capcom Vs SNK. Difficile de faire plus racoleur qu'un titre comme celui-là, surtout lorsque l'on s'adresse à des fans de jeux de combat. Ici, on se retrouve avec des combattants qui sont issus de jeux différents, certes, mais aussi d'éditeurs différents. Et vu que Joypad suit ce titre de très près depuis son annonce, vous avez certainement déjà lu un de nos articles sur ce sujet. C'est pourquoi nous allons, cette fois-ci, parler plus précisément de certains détails. Le premier d'entre eux concerne le style de combat. En effet, chaque joueur pourra choisir entre deux styles de jeu, chacun se rapprochant de Street Fighter Zero, ou plus exactement de King of Fighters. Le choix en début de jeu du Capcom Groove donnera un personnage qui a besoin d'accumuler des jauges pour lancer sa super-attaque, tandis que le SNK Groove vous permettra d'avoir des super-attaques illimitées une fois la barre de vie dangereusement basse. De la même manière, le système des déplacements des personnages variera selon les choix du joueur. Marche, course, glissade, esquive ? Ce sera selon le style de jeu de l'utilisateur.

Des graphismes « capcomifiés »

Contrairement aux craintes des fans, qui en avaient marre de voir sans arrêt les mêmes sprites de Street Fighter Zero à Marvel Vs Capcom 2, dans lesquels les personnages sont toujours les mêmes, comme Ryu ou Ken, tout a cette fois été refait ! Ce qui signifie donc aussi de nouveaux sprites pour les personnages SNK. Entièrement redessinés de main de maître par Capcom, mais sans jamais trahir l'esprit SNK, voilà nos héros secs aux couleurs crues redessinés. L'animation, elle aussi bien sûr a été complètement revue, et le jeu final devrait être aussi fluide qu'un Vampire Savior ou qu'un Street Fighter III. Au Japon déjà, Capcom était attendu au tournant par les fans de SNK qui ont hurlé en apprenant le changement de style de leurs personnages, mais c'était sans compter le talent de Capcom. Les clichés sur cette double page, l'attestent. Comparez vous-même sur une Neo ou une Dreamcast ; le changement est là, mais sans trahir l'esprit SNK. Chapeau Monsieur Capcom !

Poison de Raiden, ou Lariat de Zangief ?

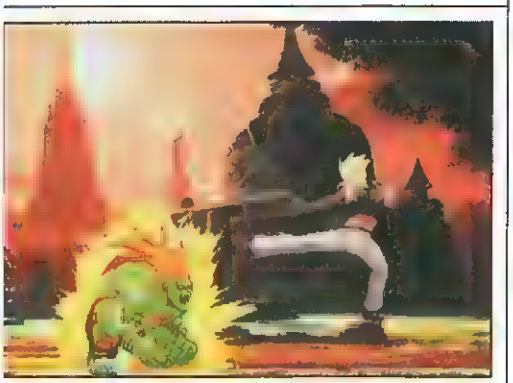
Un Power Geyser dont Guile n'a certainement pas l'habitude

Une opération marketing sans précédent !

Le casting

Voici pour l'instant la liste des 12 personnages officiels :
Capcom : Ryu, Ken, Chun-li, Guile, Blanka, Zangief
SNK : Kyo, Iori, Benimaru, Raiden, Mai, Terry
Et dans la rubrique rumeurs : Sagat, Sakura, Vega, Joe Higashi, Geese Howard

Ryu contre Kyo, un match de rêve que tout le monde attend avec impatience.



Les sprites de chaque personnage ont été redessinés.

Kyo goûte aux coups de pied de Chun-Li.

BONNES

VACANCES

PLUS FORT QUE LE FILM :
LE DVD

Alerte au requin...STOP...
25 ans après...STOP...
50 minutes de making of...
STOP... 11 minutes de scènes
supplémentaires...STOP...
720 pièces à conviction...STOP..
Sortez de l'eau :
quizz interactif...STOP...
Sortez de l'eau..STOP...Sortez de l'eau...

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Mario Story

Éditeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée

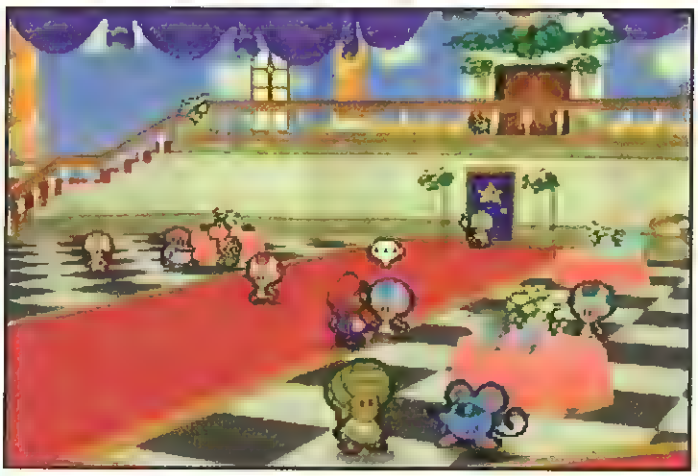
Baptisé initialement « Mario RPG2 », Mario Story se démarque du précédent épisode réalisé par Square. Ne reste qu'à attendre une date de sortie.

Qui est donc ce petit bébé étoile ?

Les scènes de combat. Les personnages qui viendront aider Mario se succéderont.

Mario est de retour, mais pas pour jouer un mauvais tour

Notez les petites bulles au-dessus des personnages aptes à converser avec vous.



Drôle de train, pour une drôle d'aventure.

Luigi aussi est de la partie !

Eh bien voilà, après Kirby, il fallait bien qu'à son tour, Mario Story anciennement Mario RPG2, prévu pour la sortie de la console, soit plus ou moins annoncé. Je dis plus ou moins car nous n'avons malheureusement pas encore de date de sortie, même japonaise, pour ce titre. Enfin, consolons-nous avec les photos de Nintendo, arrivées il y a peu et qui augurent du meilleur. Certes, on est loin, dans ce RPG, de la dramaturgie FF7, mais tout de même. Ne boudons pas cette œuvre originale, qui profite elle aussi du génie de Nintendo.

Quelle histoire de Mario ?

Difficile de faire plus classique que le début de Mario Story, mais étant donné que le jeu se destine plus aux tout-petits qu'aux copains gothiques d'Angel (notre sorcier du 3615 Joypad), c'est finalement normal. Tout commence chez Mario, lorsqu'une tortue ailée (mais si, souvenez-vous) lui transmet une lettre lui demandant de se rendre au château de la Princesse. Une fois sur les lieux (dans un style graphique mêlant avec classe la 2D et la 3D), la princesse vous avoue qu'elle avait envie de vous voir. Quel charme, ce rital ! Malheureusement, une fois de plus, Koopa se ramène et, avec un mystérieux sceptre magique, il fait disparaître le château. Il va donc falloir le retrouver, ce foutu tas de briques ! Heureusement, on est plutôt ingénieux chez Nintendo, et pour parler aux gens, il suffira de repérer ceux qui sont d'humeur, puisqu'ils auront une petite bulle sur la tête. De la même manière, pour sauvegarder, il suffira de trouver un bloc « S ». Ainsi informé, on pourra alors se lancer dans l'aventure. Un jeu qui s'annonce simple, mais qui pourrait en surprendre plus d'un.

OI COLISSIMO 48 Heures !
MONOPOST 24 Heures !

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !!!

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de
10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

sultez notre catalogue sur le Web
WWW GAMESTATION FR

NEZ NOUS RENDRE VISITE !!!
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA

GAME STATION

LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...

NOUVEAU ! Consultez notre catalogue sur le WEB !

L'été s'ra chaud chez GAME STATION... Très chaud !!!

MAGIC KNIGHT RAYEARTH
DVD MEMORIAL BOX
Edition limitée

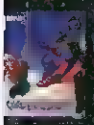
LAIN

IRIA

COOL DEVICES

GHOST IN THE SHELL

Le meilleur de la JAPANIMATION en DVD !!!
Consultez l'ensemble de notre catalogue sur le www.gamestation.fr ou au 01 44 52 85 85


ool Boarders

Crash Bandicoot

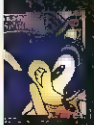
Dark Arms

Dive Alert

Pac-Man

Dragon's Wild

Dynamite Slugger


nic Adventure

Bio Moq Unicon 2

The Last Blade

Metal Slug

des plus riche catalogue de jeux NEO POCKET de FRANCE !!

TOUS LES GUIDES

Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US)	69,00 F
Guide Officiel Vagrant Story (Version Française)	99,00 F
Guide Officiel Wild Arms 2 (us)	Tel.
Guide Officiel Star Ocean 2 (us)	149,00 F
Guide Officiel Legend Of mana (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US)	129,00 F
Guide Final Fantasy Anthology (Vers. US)	Tel.
Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US)	199,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

PLAYSTATION

1 Memory Card
1 Memory Card
Armored Trooper Votoms (Jap)
Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap)
Battle Robots Brave Saga 2 (Jap)
Beatmania Append
Bio Hazard 3 (Jap)
Bomberman Wars (Jap)
Breath Of Fire 3 (Jap)
Breath Of Fire 4 (Jap)
Capcom Generation Vol.3 (Jap)
Chase The Express (Jap)
Chocobo Collection (Jap)
Dungeon 2 "Special Edition" (Jap)
Collection 2 (us)
Stallion (Jap)
Tower 2 (us)
Clock Tower Ghost Head (Jap)
Vampire (Jap) + GAME HUNTER
Countdown Vampires (Us)
Covert Ops : Nuclear Dawn (us)
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)
Dance Dance Revolution 3rd Mix (Jap)
(Jap)
Dragon Valor (Jap)
Final Fantasy 7 (Jap)
(Jap)
Fish Eyes II (Jap)
Front Mission Alternative (Jap)
Gala Master (Jap)
Gran Turismo 2 (Us)
Guilty Gear (Jap)
Guitar Freaks (Jap)
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar"
Gundam Crush Counter Attack (Jap)
Gundam 3, Generation (Jap)
Gundam 0 Generation Zero 1 (Jap)
Jail Breaker (Jap)
Koudelka (Jap) + GAME HUNTER
Koudelka (us)
Legend Of Mana (Jap) + GAME HUNTER
Legend Of Mana (Us)
Maria 2 (jap)
Marvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jap)
Metal Slug X (Jap)
Mystic Dragoon (Jap)
Need 4 speed 5 (us)
Nightmares Creatures 2 (us)
Persona 2 (Jap)
Popolocrois II (Jap)
Psychic Force 2 (Jap) + GAME HUNTER
Racing Lagoon (Jap)
Rhapsody : Musical Adventure (Us)
Samourai Shodown Warriors (Jap)
Silhouette Mirage (us)
Filter 2 (us)
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)
The King Of Fighters'99 Evolution (Jap)
Blade (Jap)
Legend Of Dragoon (us)
The Legend Of Heroes I & II (Jap)
Thousand Arms (us)
Tron & Kobun (Jap)
Twinbee RPG (Jap)
Vandal Hearts 2 (Jap)
Vandal Hearts 2 (Us)
(Us)
Wild Arms 2 (Jap) + GAME HUNTER
Wild Arms 2 (Us)

ACCESSOIRES

Renseignez-vous !!!

mory Card 256 Ko officielle	N64	149,00 F
mory Card couleur	PSX	69,00 F
mory Card officielle	PSX	99,00 F
ble Pack officiel	N64	149,00 F
Nintendo 64 + carte mémoire	N64	199,00 F
ile Shock Controller couleur	PSX	129,00 F
DER Gun + Pédale	PSX & SAT	99,00 F
Péritel+2cblesRCA+adapt.SCART NOUV	PSX	69,00 F
le Peritel RGB	DC	129,00 F
eur Interact	DC	149,00 F
mory Interact	DC	149,00 F
N XGEAR	DC	299,00 F
touche 4 Mégas	SAT	129,00 F
onge Manette	N64	69,00 F
nscodeur NTSC/RGB ou PAL		399,00 F
otateur secteur 110/220 volts		149,00 F

Réservez dès maintenant l'incontournable...
FINAL FANTASY IX

REGLEMENT

- ❑ Carte bleue
- N° Carte bleue
- Date d'expiration
- ❑ Mandat-lettre
- ❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
- ❑ Chèque
- Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66 Web : www.gamestat

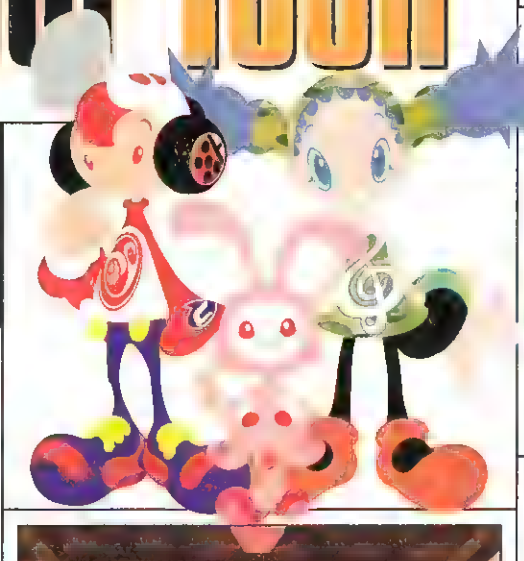
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

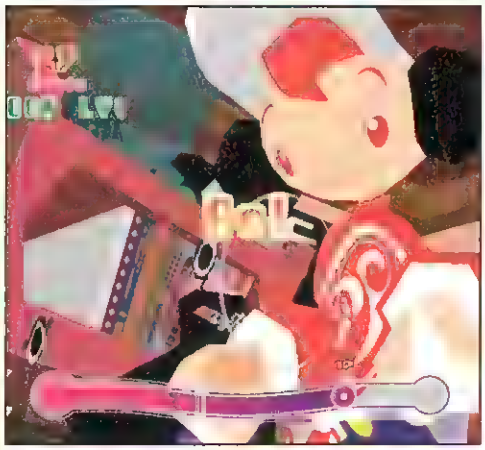
TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F			
Chronopost jeux 60 F			

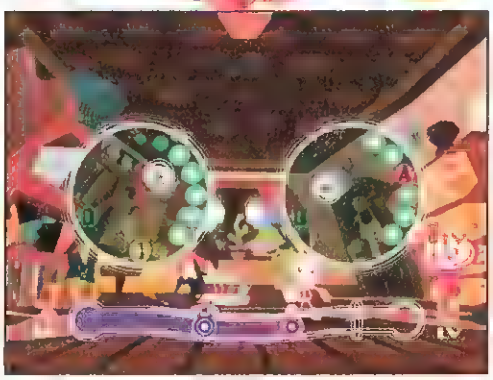
Cool Cool Toon

Éditeur :	SNK
Machine	Dreamcast
Sortie au Japon :	10 août 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

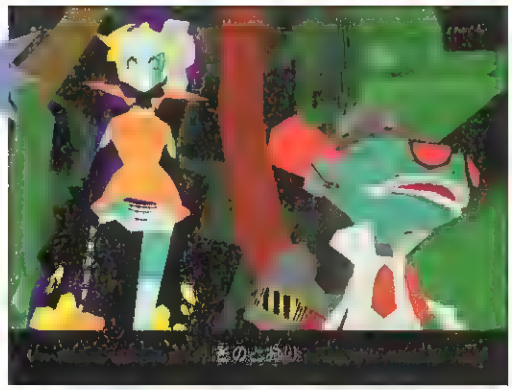
Un petit retour sur une production atypique de chez SNK qui nous change des éternels jeux de combat 2D.



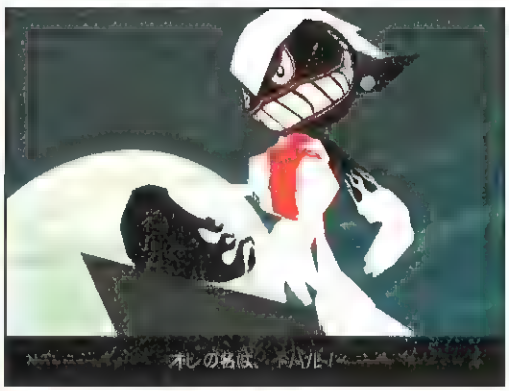




Voici un mode de jeu Fritz. Notez les deux cercles dans lesquels des éléments se déplacent.



Les niveaux et ennemis sont nombreux.

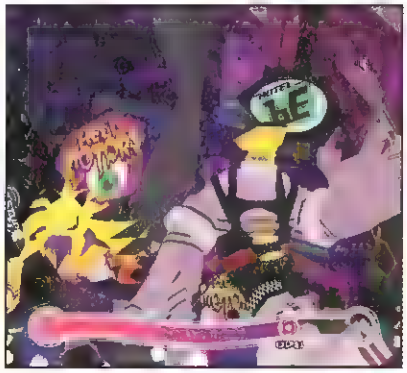


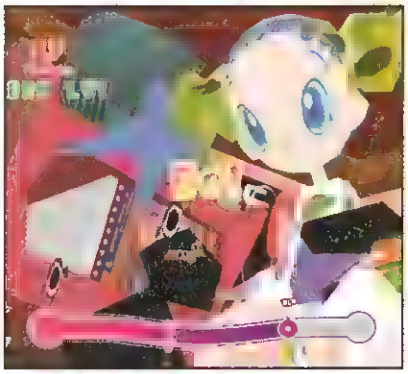
Voici Ibal, le rival d'Amp.

Cool Cool Toon est un mélange de bande dessinée et de musique. Les héros se retrouvent dans diverses situations cocasses, et devront s'en sortir grâce à leur sens du rythme. Le jeu se déroule comme si l'on suivait un comic, afin de rendre la chose plus esthétique. Du nom d'Amp et Speake, les deux héros sont accompagnés et guidés par Yusa, le drôle de lapin psyché. C'est ce dernier qui les a fait venir dans ce monde étrange, afin d'y détrôner l'infâme King, un être qui a supprimé le beat et la musique de son monde. Un vrai tyran, quoi. Heureusement, vous êtes un petit génie du groove et de la zik branchée en général, et vous êtes bien décidé à ne pas laisser le monde du pauvre Yusa dans la panade musicale.

Deux systèmes de jeu

Après avoir choisi d'incarner Amp ou Speake, vous vous lancez dans l'aventure. A chaque articulation du scénario, une épreuve de deux types vous attend. Le premier type d'épreuve se nomme Fritz, mais rassurez-vous, cela n'a rien à voir avec Papa Shultz. Ici, c'est un cercle autour duquel se déplacent en rythme des éléments. Il va donc falloir attendre que certains d'entre eux passent sur des zones pré-définies du cercle, et presser sur un bouton, pour les valider en harmonie avec la musique. Ça a l'air compliqué comme ça (ndtsr : c'est le moins qu'on puisse dire), mais une fois la manette en mains, tout va bien, je vous l'assure. Le second mode d'épreuve est le mode Notty. Il s'agira alors d'un jeu à la Simon, dans lequel la mémoire sera cruciale. Une mélodie se joue, et vous allez devoir la répéter avec les boutons adéquats. Avec des graphismes superbes et une ambiance bon enfant, Cool Cool Toon s'inscrit dans la grande vague des jeux musicaux qui submergent actuellement le Japon. Seulement, cette fois, c'est SNK qui s'y colle.





Éditeur :	Capcom
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	octobre 2000
Sortie en Europe :	début 2001

Il suffit de déclencher un certain mécanisme pour faire disparaître les ennemis sous des rondins de bois

Trois contre un, c'est pas très conforme au code de l'honneur, tout ça ?

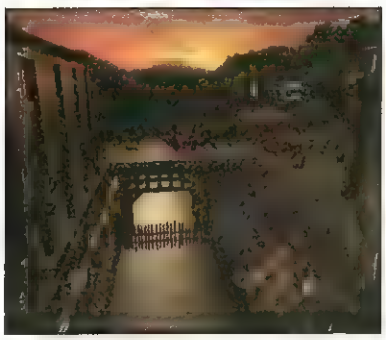
Onimusha

Impossible de passer sous silence les dernières infos sur Onimusha, le titre fort de Capcom sur PlayStation 2.

Petit à petit, les infos arrivent, en prenant leur temps bien entendu. Initialement prévu pour une sortie en juillet 2000, Onimusha aura été de multiples fois retardé. Depuis le tout début du projet, de nombreux éléments du jeu ont, en effet, changé. Pour commencer, le visage du héros, Samanosuke, se doit à chaque instant ne pas trahir la plastique de l'acteur Kaneshiro Takeshi dont il est le pendant virtuel. Outre ces coquetteries, le jeu est aussi en retard parce qu'il demande beaucoup de travail. Et même si les décors sont fixes et non calculés en temps réel, ils n'en demandent pas moins un maximum de soin pour être irréprochables. Toujours ce souci de bien faire, afin de parfaitement restituer l'ambiance du Japon médiéval.

Comme sur des samouraïs

L'action se déroulant en 1560, hors de question d'avoir ici des fusils, des grenades ou des compagnons portant le sobriquet ridicule de Dylan. Non, ici, vous êtes tout seul, dans un château un peu étrange bourré d'ennemis et de pièges, ce que vous saviez déjà. Mais ce que vous ne saviez pas, c'est qu'afin de combattre des ennemis de nature différentes (pas des Pokémon, quand même .), Samanosuke pourra placer des gemmes sur la pièce d'armure qui correspond à son avant-bras. Ainsi, son épée pourra être glacée, enflammée, électrifiée... Non seulement cela permettra de tuer facilement certains ennemis, mais ce sera aussi indispensable pour résoudre certaines énigmes, comme une porte gelée, qui nécessitera l'action des flammes pour être ouverte. Les combats, eux aussi, ont une place plus importante que dans Resident Evil, et à la manière d'un jeu d'action un peu ancien, il y aura une façon précise de battre chaque ennemi. Contre, esquive, passage dans le dos, de nombreux mouvements sont disponibles, mais ça, on vous en reparlera une prochaine fois... Quand on vous dit qu'on le suit de près, ce titre !



Un angle de caméra comme ça, c'est la classe, mais est-ce jouable ?

Les attitudes des personnages sont vraiment très recherchées.

funradio

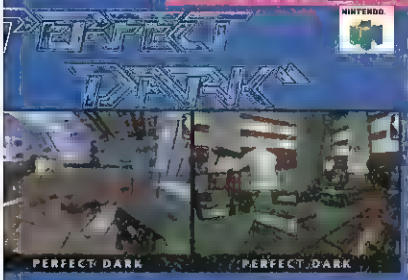
En partenariat avec FUN RADIO

coutez l'émission **Fun Attitude**
u lundi au vendredi à 12 h 30
gagnez 2 fois 5 jeux !

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Une multitude de nouveaux modes de jeu : 25 circuits en mode 1 joueur, et 6 en multijoueur. Affrontez-vous à 40 au sommet d'un immeuble (le dernier survivant gagne) ! Une véritable symphonie d'explosions et de collisions : les carrosseries s'enfoncent, les capots s'envolent, les pneus se déchirent et, bientôt, les splendides mécaniques ne sont plus que tôle en charpie. Un hit incontournable... et le paradis des chauffards !

Mêlant avec succès aventure, action, combat et jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de SF en 3D incroyablement réaliste et détaillé : des motion captures de visages en temps réel, plus de 120 personnages, de nombreux effets spéciaux, une superbe musique composée en exclusivité par David Bowie... avec près de 4 heures de dialogue, expérimentez la "réincarnation virtuelle". Un des projets de jeu vidéo les plus ambitieux jamais réalisé !



Trois ans après le Hit mondial GoldenEye 007, la même équipe vous offre un nouveau sommet dans l'aventure et l'action ! En 2023 le dernier espoir de rédemption est détenu par la belle et dangereuse Joanna Dark. Votre mission - retrouver un scientifique kidnappé par des forces hostiles venues d'ailleurs - vous entraînera aux quatre coins de la terre : des gratte-ciels de Chicago jusqu'à l'épave d'un vaisseau Alien dans les profondeurs de l'océan pacifique : de nombreux modes de jeux inédits et exclusifs 1 et 2 joueurs, l'Expansion Pak vous permettra de jouer au mode aventure et au mode 3 et 4 joueurs.

Dans un futur incertain, une histoire sombre mêlant les services secrets, la Guerre froide et autres questions politiques de la plus haute importance amène John Cord, à enquêter sur son passé. Ce sera votre quête : retrouver vos origines et découvrir ce qu'a été votre vie avant que cette maudite perte de mémoire ne vous frappe : 9 niveaux ingénieusement construits, une réalisation quasi cinématographique, des énigmes recherchées...

Tous les mercredis et samedis
dans tous les Micromania et sur écran géant
un démonstrateur vous permet
de découvrir tous les coups,
toutes les techniques
et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse

LES MICROMANIA

MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Ccial Auchan
44230 Saint-Sébastien sur Loire

MICROMANIA LE MANS SUD
C.Ccial Carrefour
72100 Le Mans

MICROMANIA AVIGNON SUD
C.Ccial Mistral 7
84000 Avignon

MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Ccial Mandeville 2
Tél. 02 31 35 62 82 - 14120 Mondeville

MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Ccial Auchan Petite Forêt
Tél. 03 27 51 30 79 - 59410 Anzin

MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Antibes - Tél. 04 92 21 16 16
06600 Antibes

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Piroguettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VELIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 86

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 942120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur **www.micromania.fr**

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : déjà plus de 7000 questions/réponses sur plus de 500 jeux.

NOUVEAU !

SOS JEUX

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !

Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), Pharaon (PC), Code Veronica (DC)...

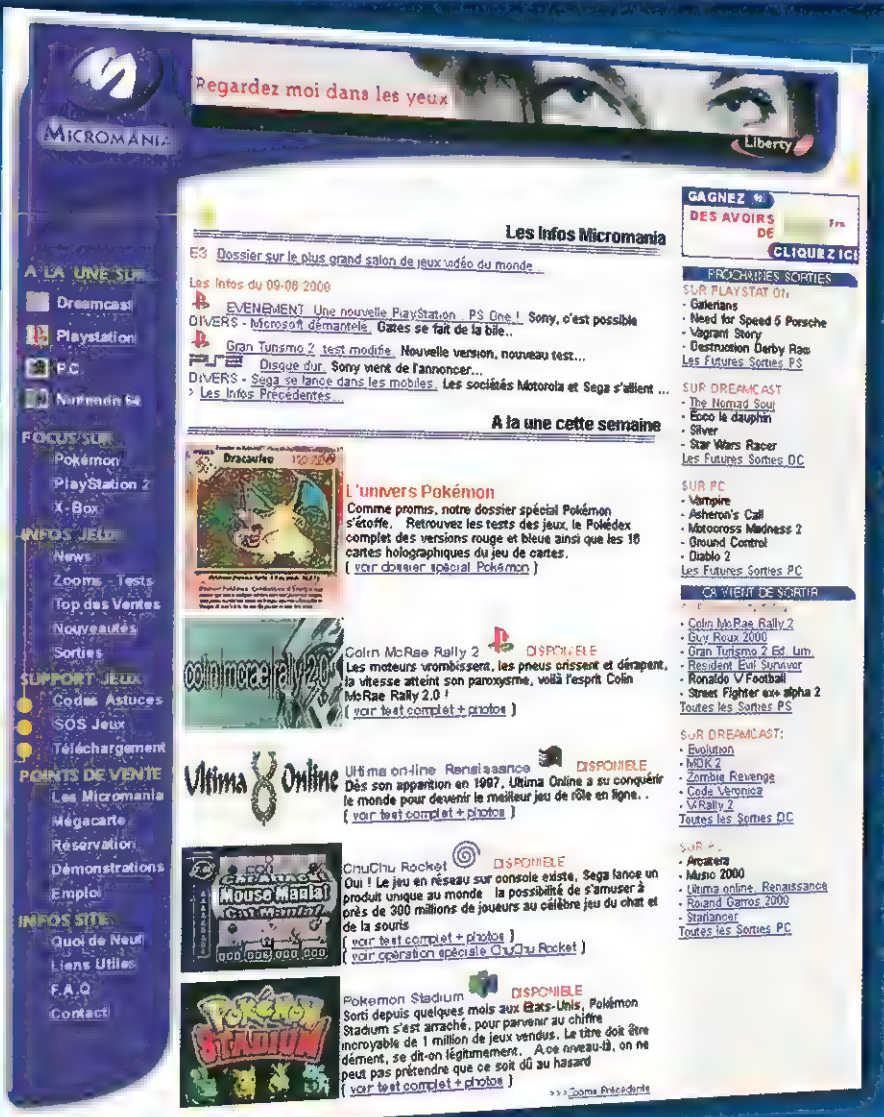
SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !



GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

10 PlayStation 2 à gagner !

Pour gagner chaque mois 2 PlayStation 2, c'est simple !

Visitez notre site... et laissez-nous votre e-mail et votre numéro de Megacarte ! Chaque mois deux Micromanes seront tirés au sort et recevront une PlayStation 2 le jour de sa sortie officielle en France le 26 octobre 2000 !

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu vidéo

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle
Tél. 02 38 22 12 38

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 74

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 20 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villen. d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan Chapelle St-Aubin - 72560 La Chapelle St-Aubin
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

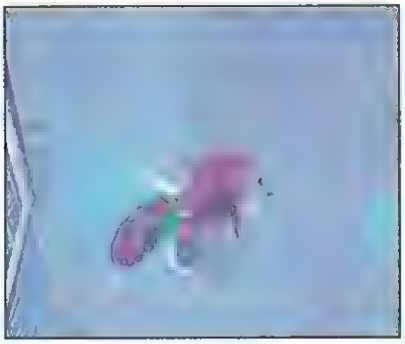
83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 3

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 64

GAME ONE

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.



On se demande bien ce que Knuckles est en train de chercher dans l'eau...

Course dans la jungle !

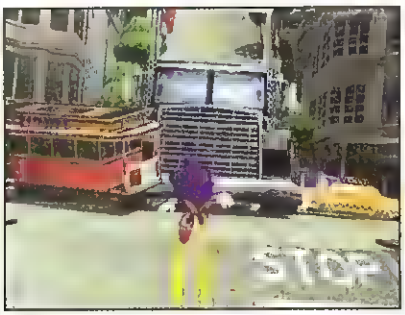
Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie au Japon : non communiquée
Sortie en Europe : non communiquée

Cette fois encore, les Chaos sont présents

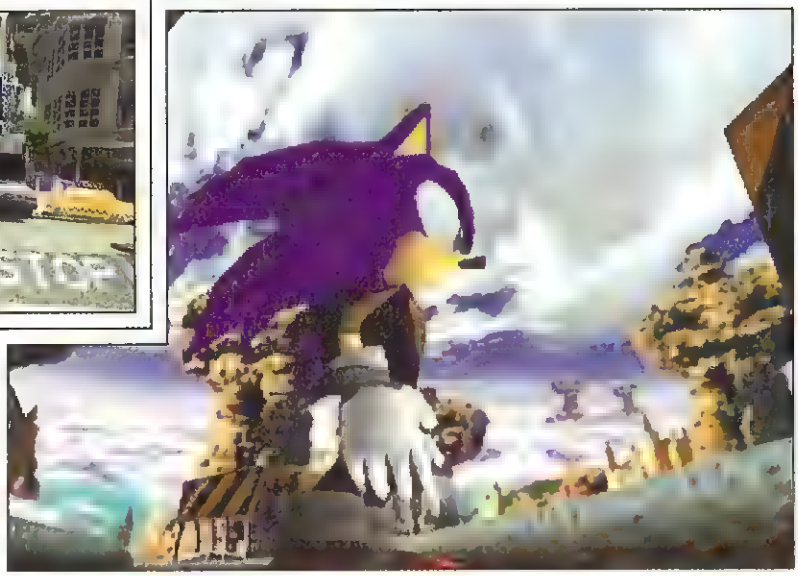
Sonic Adventure 2

Je ne vois absolument pas pourquoi Sega se priverait de fêter le 10e anniversaire de Sonic, en sortant un nouveau volet graphiquement superbe sur Dreamcast.

Robtnik (Eggman en VO) prépare encore un mauvais coup.



Sonic peut désormais faire des tricks pendant son saut !



Les graphismes sont extrêmement détaillés.

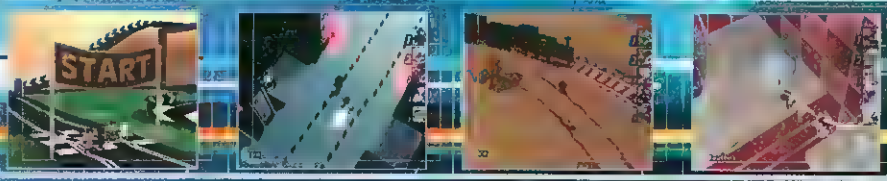
Les dix ans d'une mascotte, ça se fête parfois. Mario, par exemple, n'a jamais eu de fête, Crash non plus. Faut dire, il est trop jeune. Même Street Fighter 2, dont c'était les 10 ans il n'y a pas longtemps au Japon, fêtait la chose en sortant un jeu d'apprentissage de frappe au clavier sur PC. La classe, non ? Enfin, bref, c'est au tour de Sonic de célébrer son anniversaire, et pour le coup, Sega a vu les choses en grand. Pour commencer, avec un Sonic Shuffle, Mario Party version Sega avec multi-épreuves et style graphique à la Jet Set Radio, mais surtout le jeu dont il est question ici : Sonic Adventure 2. Etant donné que la Sonic team est assez occupée avec le concept d'un nouveau jeu de musique Shaka&Drum, suite de Samba de Amigo, c'est la toute fraîche Sonic team U.S.A , dirigée par un Japonais, qui se charge de ce nouvel opus.

Quoi de neuf, Sonic ?

Le nombre de niveaux, de personnages... sont encore complètement inconnus. Mis à part les photos que voici, Sega n'a communiqué que très peu d'éléments. Pour commencer, sachez que si le jeu se fait aux Etats-Unis, c'est aussi pour faciliter le travail des programmeurs En effet, Sonic Adventure 2 a été réalisé en tenant compte de toutes, ou presque, les critiques des joueurs japonais, mais surtout américains. Le jeu promet donc un degré de perfection que, malheureusement, nous ne sommes pas prêts de voir avant fin 2000, début 2001.

Vous allez en baver!

www.codemasters.com



- Jusqu'à 8 joueurs
- 3 modes 1 joueur
- 2 modes multijoueurs
- 12 personnages mutants
- 24 coups spéciaux
- 41 circuits sinueux
- Des courses 3D d'enfer

Que du fun méchant, inconscient, machiavélique, destructeur, complètement dingue!

Les Micro Maniacs donnent des coups, se battent comme des chiens, pour se dégager un chemin à travers la maison et le jardin.

Pas de principes, pas de prisonniers, juste 12 personnages mutants qui jouent des coudes pour la victoire.

Si vous les voyez débarquer... Courez!

Codemasters

GENIUS AT PLAY

MICROMANIA

MICRO MANIACS

Disponible dans tous les Micromania !

Certifié Délirant

POUR TOUS PUBLICS

© The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters. "Micro Maniacs"™ is a trademark of Codemasters. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ★LE GENIE DU JEU

Éditeur : Dazz
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : août 2000
Sortie en Europe : non communiquée

Velvet File

Voilà que Dazz, un petit éditeur inconnu se lance sur le terrain occupé depuis longtemps par Front Mission. Au programme un wargame-RPG avec de gros robots. Le tout sur PS2 monsieur !

PS2 oblige, il y a des gestions de profondeur de champ, et donc l'objet sur lequel vous ne porterez pas votre attention sera flou !

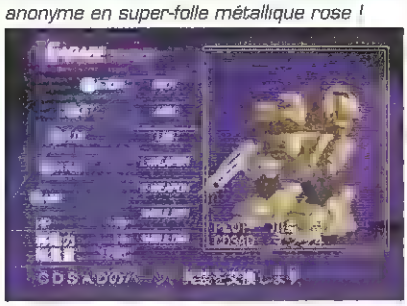
Dès le début, Velvet File vous met dans l'ambiance Dans un présent alternatif il existe de nouveaux robots géants ultra-perfectionnés. Le joueur incarne le pilote de l'un d'eux, faisant partie du groupe « Bullet ». Pour les débuts du scénario, il va falloir se frotter à l'armée d'un insouciant qui a osé tenter de faire un coup d'état. Dans le QG de Bullet, il sera bien entendu possible, comme c'était déjà le cas dans Front Mission, notez bien, de customiser son robot. Cela signifie que grâce à la puissance de la PS2, on pourra en faire presque ce que l'on veut. Hors de question de se retrouver avec le Morox d'X-Or, les pièces n'existent pas !

Un jeu alléchant

Comme cela commence à être la mode en ce moment (décidément, entre ça et Pokémon, Nintendo est fort pour lancer des modes, hein ?), le jeu devra se finir en 7 jours chrono, sinon boum perdu ! En sept jours, vous devrez donc poursuivre, empêcher d'avancer et vaincre l'armée du coup d'état. On nous promet aussi dans le jeu un mode Versus, pour voir le niveau de nos co-équipiers, ou encore un Life Mode. Ce mode spécial, qui apparaît après avoir fini le scénario principal, vous propose de continuer à vivre dans la carcasse de votre personnage, la console créant de nouvelles missions aléatoirement jusqu'à ce que vous en ayez marre Pour une fois, vous en aurez pour votre argent si vous achetez ce titre 800 balles en import. En effet, vous aurez toute votre vie de pilote pour le regretter.
Hin hin...

Le système de déplacements permet des ordres un poil complexes aux coéquipiers.

C'est le moment de transformer son robot anonyme en super-folle métallique rose !

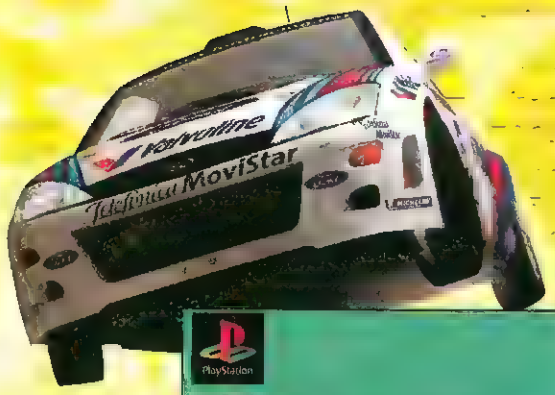


DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

WWW.DOCKGAMES.COM

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO
EN TEMPS RÉEL

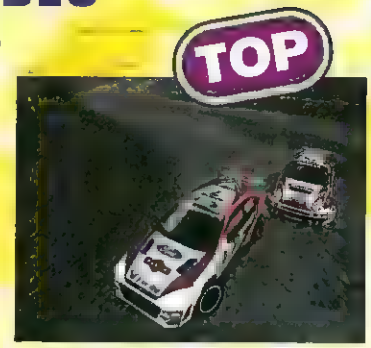


DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

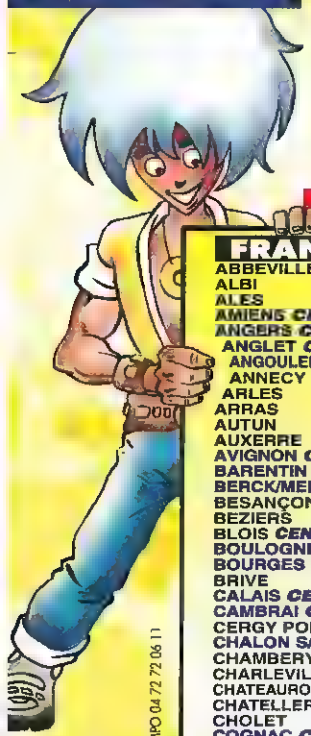
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

TOP



- 12 des meilleures voitures de rallye à travers 8 pays dans toutes sortes de conditions climatiques.
- Challenge Rallye : 2 joueurs, 2 voitures - un circuit.
- Tout nouveau moteur gérant les dommages et réactions des voitures.
- Des voitures encore plus détaillées et un environnement tout simplement superbe.
- Ecran divisé pour le mode 2 joueurs.
- Aides de jeu de Colin McRae et commentaires du copilote par... Nicky Grist.
- Jeu multijoueur via réseau LAN ou Internet (Exclusivement sur PC).

VENEZ DONC FAIRE UNE SPÉCIALE CHEZ DOCK GAMES



L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.co

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.81
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS CENTER		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE CENTER		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DAX	NOUVEAU	consulter le minitel
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH		Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES CENTER	NOUVEAU	consulter le minitel
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX		Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.48
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN CENTER	NOUVEAU	consulter le minitel
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM		Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER		Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER		Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
REIMS NORD	NOUVEAU	consulter le minitel
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
SOISSON	NOUVEAU	Tél : 03.23.53.25.75
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER		Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.
TARBES		Tél : 05.62.44.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.
TROYES		Tél : 03.25.73.11.
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.
VANNES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.

CORNERS

AGEN / SIDÉRAL 2000	Tél : 05.53.47.73
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE et LOISIRS	Tél : 05.49.38.11
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37
St ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25
St MEDARD EN JALLES / MASTIGNAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18
Ste FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13
VOIRON / PAT VIDEO	Tél : 04.76.65.96

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67
LUXEMBOURG CENTER	(00 352) 26.53.04
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	(00 34) 948.15.42

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07
LAUSANNE	Tél : 021.329.04
ROLLE	Tél : 021.826.25
SIGNY	Tél : 022.363.03
SION	Tél : 027.323.83

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212 06.8

DOM TOM

FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12

FANE COMPO 04 72 72 06 11

UCS ET ASTUCES
R 3615 CODE
OCK GAMES(2)

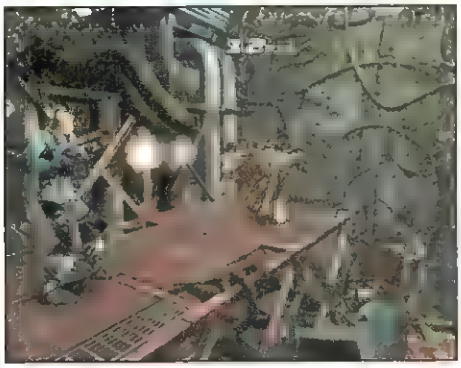
MSE. 2,23f/mn

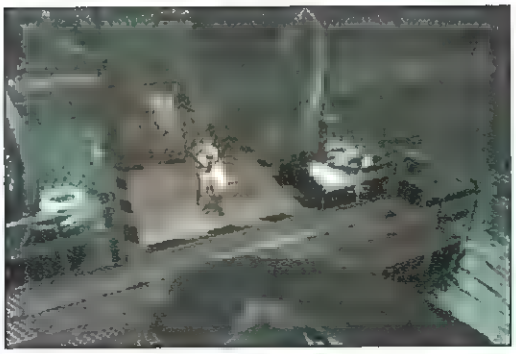
Dino Crisis 2

Éditeur :	Capcom
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	automne 2000
Sortie en Europe :	début 2001

Le jeu s'oriente plus vers l'action que l'aventure flippée.

Vous cumulez des points, ce qui vous permettra d'acheter des soins voire des médicaments hémostatiques.

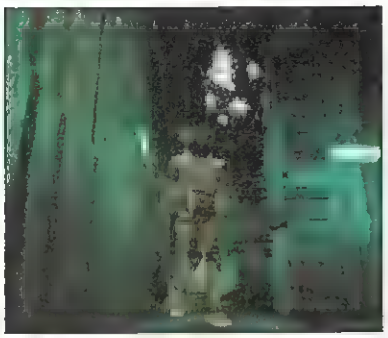


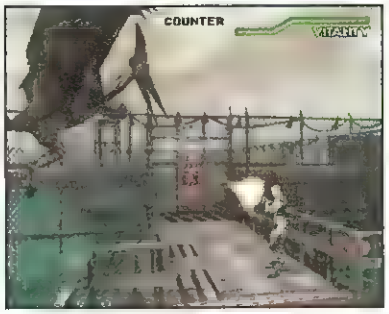


Les Plésiausaures, mes dinos préférés quand j'étais petit, sont aussi de la partie

Un premier volet techniquement bon, mais un intérêt un rien absent, vous répondez ? Dino Crisis. Quant à sa suite, elle s'annonce très bien.

Comme toujours, les clés et autres codes seront indispensables pour ouvrir des portes ou des boîtes de thon



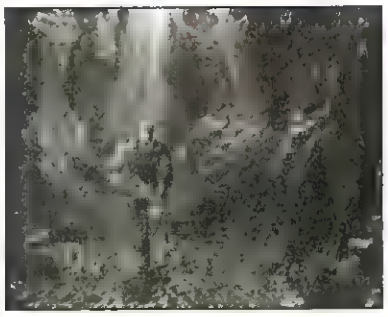


« Un peu gros ce Pokémon. »

Préparez-vous à du nouveau et à de l'action, car Dino Crisis 2 promet de corriger tout ce qui n'allait pas dans le premier volet. Le scénario commence, comme toujours, de manière assez fortuite : un an après les évènements du premier épisode, les dinosaures sont de retour. Et cette fois-ci, on ne fait pas les choses à moitié chez Capcom puisqu'un accident lié à la recherche de nouvelles énergies fait disparaître une ville entière ! A la place de la ville goudronnée, on retrouve quoi, à votre avis, hmmm ? Eh bien, oui, une jungle remplie de dinosaures agressifs

Une Regina sans champignons

Heureusement, l'agent spécial Regina qui s'était déjà frottée malgré elle aux dinosaures du premier volet reprend du service. Bon ok, elle n'était pas franchement d'accord, mais son chanteur préféré s'est retrouvé captif des dinosaures. Et vu qu'elle ferait n'importe quoi pour obtenir un autographe… Nan, en fait, elle s'est portée volontaire, cette gourde, mais heureusement elle sera « soutenue » par le compétent Dylan. Ensemble, ils seront contrôlés par le joueur, qui passera de l'un à l'autre, histoire de rendre l'aventure moins linéaire. Toujours dans le registre de la nouveauté, on entre désormais dans un jeu beaucoup plus orienté action et moins aventure, afin de toucher un plus grand public. Désormais, Regina et Dylan (quelle horreur ce prénom) ont prévu le coup, et possèdent des armes anti-dinosaures, fini le coup des trois chargeurs vidés sur un dinosaure qui baille. Trois balles, et plus de raptor ! De la même manière, le jeu se passe désormais presque entièrement au grand air, et on ne peut plus se cacher mais seulement courir ! D'ailleurs, on court tout le temps, plus besoin d'actionner une touche pour cela. Bourré d'adrénaline, et transformé en action-shoot des plus sympas, Dino Crisis 2 emprunte une nouvelle voie qui lui ouvrira peut-être de meilleurs horizons ?



CYNER J

achetez vendez

aux meilleurs prix

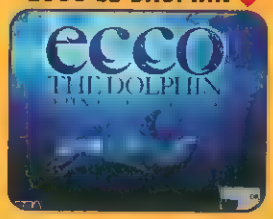
GAMEBOY
POKEMON JAUNE →

PSX
NEED FOR SPEED 5 ↓

PSX
VANGRANT STORY

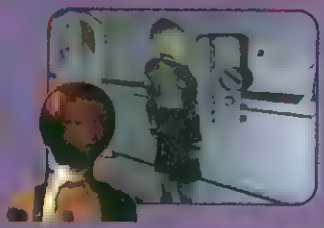
PSX
VANDAL HEART 2 ↓

DREAMCAST
ECCO LE DAUPHIN ↓



DREAMCAST
NOMADE SOUL

PSX
GALERIANS



PSX
DE SANG FROID

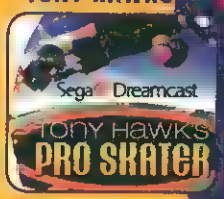
DREAMCAST
NIGHTMARE CREATURES 2

Disponible pour PXS, Nintendo 64 et Dreamcast

NINTENDO 64
PERFECT DARK

NINTENDO 6
STARCRAFT

DREAMCAST
TONY HAWKS



VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un [redacted] du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

une assistance juridique et commerciale de tous les instants
la mise en place de votre étude financière
la mise en place de votre action commerciale
une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au
05.46.99.81.25

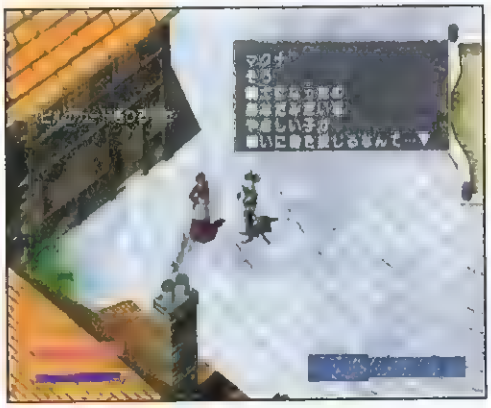
Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports. Près de chez vous !

CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64

CYNER J

K EN PROVENCE
, rue Mignet - 13100
l : 04 42 23 27 66
ON
Cial de la butte Montceau - 77210
: 01 60 72 34 34
RANCHES
rue du pot d'étain 50300
: 02 33 58 88 01
THUNE
rue Saint Pry - 62400
: 03 21 52 09 15
RDEAUX
, cours Alsace Lorraine - 33000
: 05 56 52 78 78
HORS
rue de la Préfecture - 46000
: 05 65 53 16 98
ERBOURG
rue Grande Rue - 50100
: 02 33 53 35 17
UTANCES
lace de la Poissonnerie - 50200
: 02 33 45 68 95
AVEIL
, av. H. Barbusse - 91210
: 01 69 03 45 70
MPES
av. de la Libération - 91150
: 01 60 80 17 47
NCONVILLE
rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
: 01 34 13 59 40
E SUR LA SORGUE
, cours Fernande Peyre - 84800
: 04 90 38 49 94
GUERCHE DE BRETAGNE
ue Saint Nicolas - 35130
: 02 99 96 08 63
ROCHELLE
bis, rue du Minage - 17000
: 05 46 50 56 96
RMANDE
is, allée Gambetta - 47200
: 05 53 20 88 13
RIGNAC
, av. de la Somme - 33700
: 05 57 92 23 93
NTBELIARD
rue Clémenceau - 25200
: 03 81 94 93 95
IES
ue des Fourbisseurs - 30000
04 66 36 99 39
YON
is, rue Saint Eloi - 60400
03 44 44 37 90
RELATTE
od Chandeysson - 26700
04 75 96 86 97
CHEFORT
bis, rue Thiers - 17300
05 46 99 81 25
AN
rue Jules Verne - 17200
05 46 38 81 00
ASBOURG
nd-point de l'Esplanade - 67000
03 88 45 07 26
NON LES BAINS
Carnot - 74200
RS
rue Marceau - 37000
02 47 61 73 80
INE
is, rue Joseph Brenier - 38200

Ah oui, on peut, bien entendu, jouer seul, mais on se sent, justement, seul...

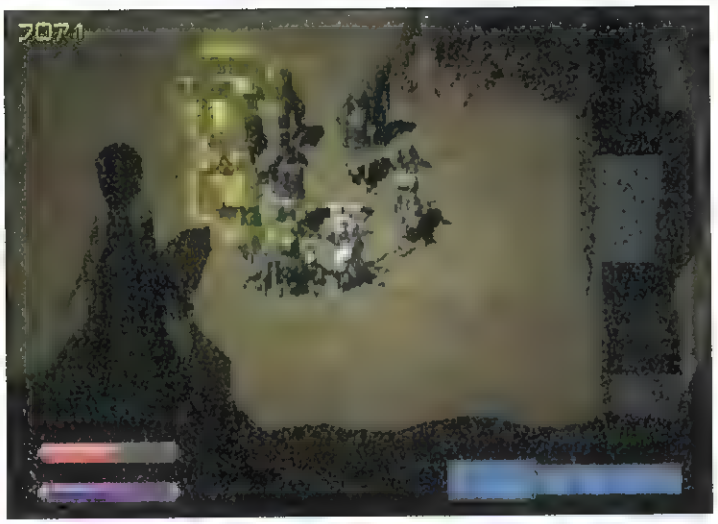


Dans la ville, les conversations avec les autres joueurs permettront de trouver des compagnons de route

Éditeur :	Hudson Soft
Machine	Dreamcast
Sortie au Japon :	été 2000
Sortie en Europe :	euh...

Rune Jade

Désormais, le jeu de rôle on-line ne sera plus l'exclusivité des possesseurs de PC, grâce à la bonne volonté d'Hudson.



Les grottes sont générées aléatoirement par la console.

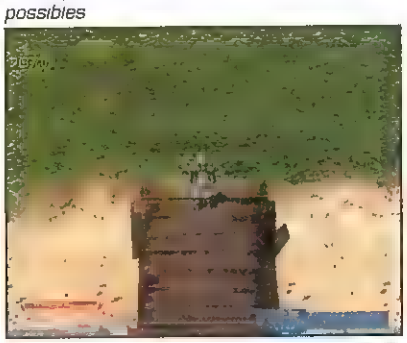
Difficile de faire plus classique que Rune Jade. Dans le royaume de l'île de Sonia, un puits fermé 300 ans auparavant par le brave roi de l'époque a été de nouveau ouvert. On l'imagine facilement, le trou est plein de monstres qui font les pires misères aux pauvres humains pacifiques. Ces humains pacifiques (l'élément le plus improbable du scénario) décident de coopérer dans la fraternité. C'est ainsi que les guerriers, les moines martiaux, les magiciens et les ninjas vont tous habiter dans une grande maison, autour de laquelle se trouvent plein de trous à monstres. Bon, jusque-là, on dit bof... mais il faut savoir que les personnes qui habiteront dans la maison avec vous seront distantes de plusieurs kilomètres !

La magie du Net...

Comme Sega n'arrête pas de l'annoncer, la société s'implique dans LE Internet. Voilà donc le titre pionnier d'un genre qui sera le quotidien de la console l'année prochaine.

Certains bâtiments sont assez complexes

Les déplacements en extérieur aussi sont possibles



On choisit un personnage selon sa classe, son sexe, on sélectionne ensuite son nom et sa personnalité, et l'aventure peut commencer, mais en on-line, cette fois. Il suffit alors de trouver quatre autres amis, pour partir à 5 simultanément dans un des 100 donjons générés aléatoirement par la console. Prévu pour l'instant seulement au Japon, et donc avec un chat (conversation) accessible uniquement pour le clavier japonais, Rune Jade, même s'il est austère graphiquement, sera à n'en pas douter une source d'amusement pour les Japonais adeptes de jeux en réseau. Un titre qui ne devrait pas arriver en Europe avant... houla, 2010 ?

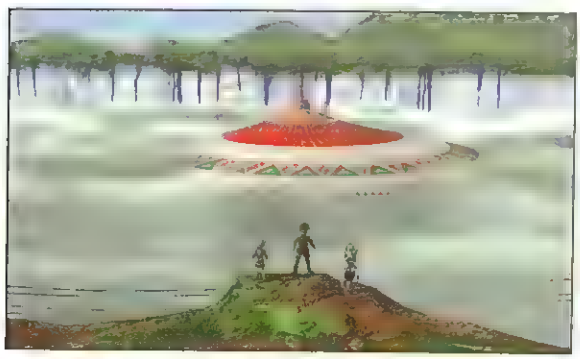
Vu du Japon

Par Koji Aizawa

Bonjour à vous, lecteurs français. Ici, c'est Koji Aizawa, rédacteur en chef du magazine Famitsu Dreamcast. Au Japon, le genre qui a le plus de succès, c'est le RPG. Et cet été, au Japon, nous pourrons jouer aux deux plus grandes séries de RPG ! Je veux parler de Final Fantasy 9 de Square, qui sortira le 7 juillet, et de Dragon Quest 7 d'Enix, qui sortira le 26 août, tous deux sur PlayStation. Final Fantasy 9 a vu sa date de sortie avancée d'une semaine, et ce pour une simple raison : au Japon, les vacances scolaires ont lieu du 20 juillet à la fin août, soit 40 jours (c'est un peu court par rapport à la France, non ?). Pendant les grandes vacances, les jeux ne s'écoulent pas très bien, c'est pourquoi ils sont en général vendus un peu avant. Quant à Dragon Quest 7, c'est le contraire, il a été retardé tellement de fois que j'en suis à me demander s'il sortira vraiment le 26 août.

Un peu d'histoire...

Dragon Quest fut le premier RPG et aussi un grand succès au Japon. Les auteurs prirent les bons côtés de Wizardry, Ultima, et firent dessiner les personnages par le célèbre auteur de Dragon Ball, Akira Toriyama. Ce jeu est populaire, même auprès des jeunes écoliers. Le gros problème de Dragon Quest, c'est son temps de développement, qui s'avère assez long. Un Final Fantasy, il en sort à peu près tous les ans, alors que Dragon Quest, le plus ancien des deux, n'en est qu'à son 7e volet. Quant aux Final Fantasy récents, si, graphiquement, ils sont superbes, leur histoire s'adresse plus aux adultes, rebutant les plus jeunes, qui boudent la série. Côté Dreamcast, le très attendu Grandia 2 de Game Arts sortira le 3 août. Et pour finir, une petite anecdote dont je suis assez fier : sur la photo ci-dessous, je tiens une console édition limitée à 500 exemplaires de Seaman, que j'ai obtenue après avoir patienter toute une nuit devant un magasin ! Si Seaman, un jeu de communication avec micro, devait sortir en France, je n'imagine même pas la somme de travail en ce qui concerne la traduction de la reconnaissance vocale ! Sur ce, bonnes vacances d'été !

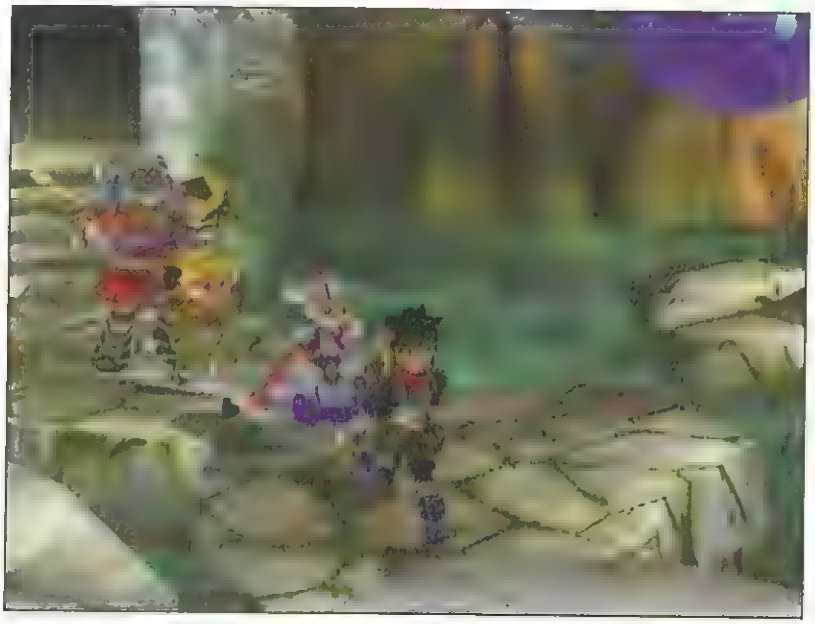


Les cinématiques sont aussi de la partie.

Éditeur :	Game Arts
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	3 août 2000
Sortie en Europe :	fin 2000

Grandia 2

Les décors des régions traversées sont magnifiques.



Eh bien voilà, nous qui pensions que l'été japonais allait être triste, nous nous étions trompés. Entre Spawn, Ferrari F355 et le présent Grandia 2, le 3 août sera très chaud sur Dreamcast ! Désormais, les divers modes de jeu sont tous présentés en photo, et seuls quelques secrets restent encore à dévoiler, mais gageons que ce sera surtout sur le plan du scénario. Il s'agira, dans ce RPG, d'incarner le jeune Rude, qui est un Geohound, une sorte de Ranger lié de par son travail à la nature. Alors que les occupations se faisaient rares, le voilà investi d'une nouvelle mission, qui consiste à escorter Elena, princesse de la chanson (rien à voir avec Ophélie Winter). Le timide et bourru Rude va, bien entendu, se sentir mal à l'aise au cours de cette mission, et la complicité des deux personnages va aller croissante, puisque la situation dégénérera et les forcera à partir à l'aventure. Entre des combats magnifiques et ingénieux, et une réalisation haut de gamme, Grandia 2 sera LE RPG sur Dreamcast, en attendant la version française que prépare Ubi Soft. Attention, le jeu sera vendu au Japon (et par conséquent en import) dans deux versions, une classique et une version collector, avec un CD de musiques en supplément.

CET ÉTÉ,

(ENTRE 2

GAGNEZ

LA PLAYS

BAIGNADES)

TATION 2

SUR LE 3615 JOYPAD

stuces, codes, soluces et actualité sur toutes les consoles

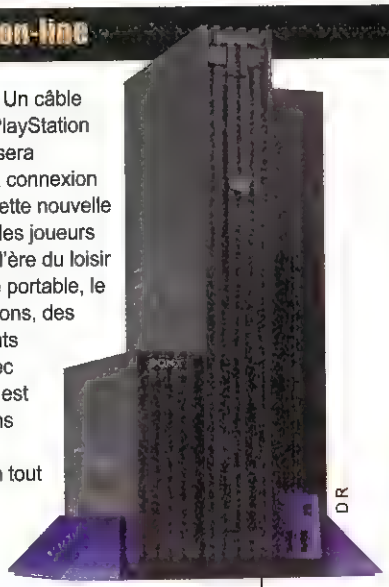
Sony sur tous les fronts

D.R.

Après la grand-messe de l'E3 et l'annonce officielle de la date de sortie de la PlayStation 2 en Europe et aux Etats-Unis (le 26 octobre, ça me fait du bien de me répéter), le 8 juin dernier, Sony tenait une nouvelle conférence à Tokyo. Deux nouveaux produits, deux nouvelles manières d'envisager les jeux vidéo ont été présentés. D'un côté, une PlayStation relookée version miniature baptisée PS one, de l'autre la première matérialisation du fameux disque dur de la PlayStation 2 ! Pas de temps morts chez Sony.

Lors de la colossale conférence de presse de Sony à l'occasion de l'E3, une phrase innocente de Jack Tretton, chef de la section vente de Sony Computer Entertainment America, avait fait grand bruit : « The PlayStation will have a cosmetic change. » Nous avions dès lors compris que le design de la PlayStation s'apprêtait à changer mais comment et dans quel but ? La nouvelle restait néanmoins particulièrement intéressante, surtout lorsqu'on se souvient qu'à l'époque, les rumeurs sur une PlayStation portable défrayaient la chronique sur de nombreux sites du Net réputés sérieux. Sony souhaitait-il enfin lutter contre l'hégémonie de Nintendo sur le terrain de la console portable ? Jusqu'au 8 juin dernier, rien de vraiment concret n'avait filtré. Pourtant, désormais, nous voilà fixés : le 7 juillet 2000, la PS one (vous remarquerez que le logo reprend la typo des PocketStation. Une écriture toute en rondeur contrairement à l'aspect très stricte du logo de la PlayStation 2) sera commercialisée au Japon pour la rondelette somme de 15 000 yens, soit près de 970 francs de nos petits francs (hors taxes). Quant à la France, il semblerait que nous devions patienter jusqu'à la fin septembre. Mais de quoi s'agit-il vraiment ? Eh bien, dans le fond, la PS one n'est autre qu'une PlayStation sans aucune avancée technologique ou artifice ajouté, mais ayant subi une sévère cure d'amaigrissement. Dans son joli boîtier aux formes arrondies et aux dimensions réduites d'un tiers, la PS one ne pèse plus que 550 grammes et devient donc portable ! Oui, mais voilà, attention à l'amalgame, la PS one n'est toutefois pas la réponse directe de Sony face à la fameuse Game Boy de Nintendo. En effet, la bête n'est pas équipée en série d'un écran, puisqu'un accessoire de ce type ne sera commercialisé qu'au printemps 2001 au Japon. Autre élément à prendre en compte, la PS one nécessite l'utilisation d'une prise de courant et ne fonctionne donc pas avec des piles comme la Game Boy. Alors bien évidemment, viendra l'inévitable prise allume-cigares pour jouer en voiture, mais bon, il faut se rendre à l'évidence, la PS one a beau être portable, le jeu ne vous accompagnera pas partout et encore moins tout le temps. Dommage, même si on se doute que la consommation d'un lecteur CD doit être un obstacle majeur dans ce domaine. Dernier atout, et non des moindres, la PS one pourra être connectée au Net via les téléphones portables nouvelle génération

La PlayStation à l'heure du on-line


D.R.

Comme l'annonce Sony C.E. Japon : « Un câble spécifique à l'ensemble des consoles PlayStation (PlayStation, PS one et PlayStation 2) sera disponible dès cet hiver, afin d'établir la connexion au réseau via un téléphone portable. Cette nouvelle fonctionnalité élargira la communauté des joueurs PlayStation en permettant d'accéder à l'ère du loisir numérique on-line. Grâce au téléphone portable, le joueur pourra télécharger des informations, des jeux ou toutes formes de divertissements numériques et pourra les échanger avec d'autres joueurs. » A l'heure actuelle, il est difficile de savoir si de telles applications viendront rapidement en France Probablement pas dès le lancement en tout cas. Rageant. Sincèrement, même si l'annonce est intéressante et que le changement de look est plutôt réussi, la grande question reste de savoir ce qu'apportera réellement la PS one. Petite, c'est un fait, plus légère aussi, la console reste avant tout une PlayStation, un point c'est tout. Lancée moins d'un mois avant la PlayStation 2 qui, elle aussi, lira entre autres les jeux PlayStation première génération tout en les améliorant, il n'est pas évident de comprendre le véritable positionnement de Sony sur ce produit. Lorsqu'on connaît les coûts nécessaires pour le lancement d'une nouvelle chaîne de production, on espère que la mutation de la PlayStation en PS one satisfera les joueurs.

Stocker pour mieux jouer

La seconde partie de la conférence Sony s'orientait plus particulièrement vers la PlayStation 2, ses capacités Internet et surtout la présentation du fameux disque dur, le HDD (Hard Disc Drive). Comme nous l'imaginions tous, contrairement à l'Europe et aux Etats-Unis, où ce disque dur vient s'insérer dans l'Expansion Bay au dos de la machine, au Japon, le HDD sera externe. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce que la PlayStation 2 japonaise n'a physiquement pas la place d'avaler un tel accessoire ! Et moi qui croyais qu'on manquait toujours de place au Japon, les pauvres, ils vont devoir empiler les deux machines et voir traînailler pas mal de fils juste super disgracieux. Enfin, c'est comme ça, que cela ne nous empêche pas de bien disséquer la bête. Alors, alors,

voyons… Premier bon point, le HDD contient une carte Ethernet permettant de se connecter par la suite directement aux réseaux hauts débits comme la CATV ou la DSL afin de télécharger et de stocker de multiples données numériques. A ce sujet, Sony aime à préciser que prochainement (en tout cas au Japon), « la plupart des jeux pourront être une fusion entre le programme contenu sur un CD ou un DVD et des informations chargées du Net. Pour vous donner des exemples, vous pourrez ainsi télécharger de nouveaux circuits pour un jeu de course, mais aussi la suite des aventures ou des personnages pour un RPG, voire participer à des compétitions de sport en simultané avec d'autres joueurs. »

Une nouvelle manière de jouer ?

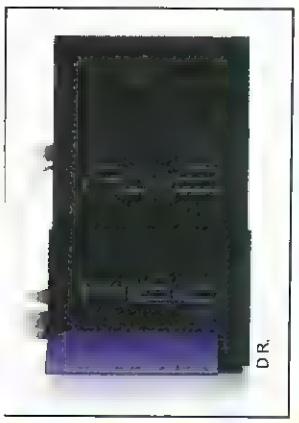
Les jeux à épisode dont Chris Deering (directeur général de Sony C.E. Europe) n'a cessé de parler lors de l'E3 devraient être développés rapidement. Mais l'ajout du HDD ne se limite pas à ça. En effet, ses capacités de stockage apporteront aussi des améliorations techniques substantielles. Il pourra ainsi servir à soulager le travail du lecteur de DVD, en stockant des informations trop lourdes à gérer en temps réel. Eviter les changements de disques, accélérer les temps de chargement voire la fluidité d'un jeu, voici autant d'applications parlantes qui seront rendues possibles Sachez enfin que le HDD permettra de connecter des appareils-photo numériques, des caméras digitales, le tout parfaitement supporter par l'interface de la PlayStation 2. Une interface, bien évidemment, up-gradable en fonction des versions et autres nouveaux drivers. Sinon question capacités de stockage, prix et date précise de sortie (prévue pour l'hiver au Japon), non rien n'a encore été dévoilé. Un certain flou artistique est donc encore entretenu, surtout en ce qui concerne l'apparition de ce disque dur en Europe, élément qui, dans le fond, nous concerne plus directement que les annonces nippones Sony n'a pas fini de nous surprendre.

Activision, objectif PlayStation 2

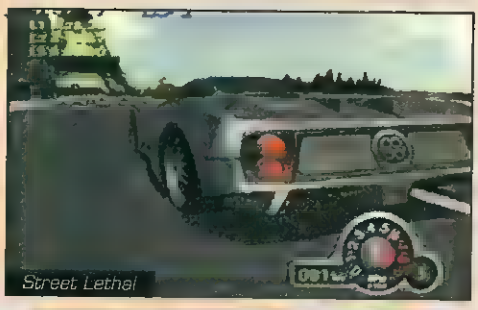
Comme ce fut le cas pour la Dreamcast avec Blue Stinger, Activision semble bien décidé à être l'un des premiers éditeurs tiers occidentaux à publier ses titres sur PlayStation 2. Pour l'instant, deux projets sont en cours de développement dans les studios américains. Commençons par Street Lethal, une simulation de courses des plus trépidantes. Au volant de concepts cars assez rafinés, vous devrez naviguer dans les rues d'une dizaine de villes telles que Londres et Paris dont de nombreux quartiers ont été reproduits avec finesse. Des courses extrêmement rapides dans des environnements prétendument superbes, mouais, bah, malgré le manque d'originalité flagrant, si les promesses techniques sont tenues, Street Lethal pourrait bien en attirer certains. Tout comme Gunslinger, un jeu de, hum, de western ! Eh oui, vous incarnerez ici au choix un hors-la-loi ou un valeureux cow-boy dans une aventure se déroulant dans les immensités de l'Ouest. Avec sa représentation à la troisième personne, Gunslinger enchaîne séquences de shoot avec phases de recherche. Autant vous avouer que ce que nous avons vu à l'E3 était assez surpuissant. Plutôt esthétiquement réussi. Deux titres prévus pour le printemps 2001. Pas la peine de se presser donc.

Gunslinger

Gunslinger

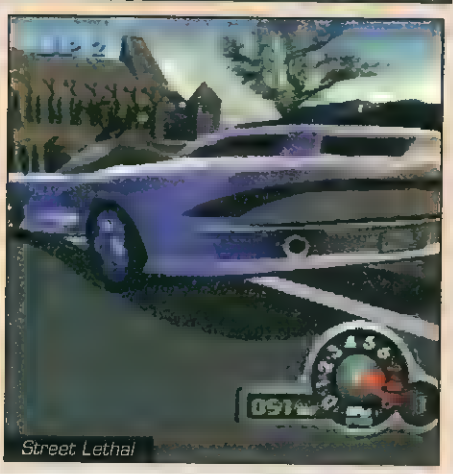

D.R.

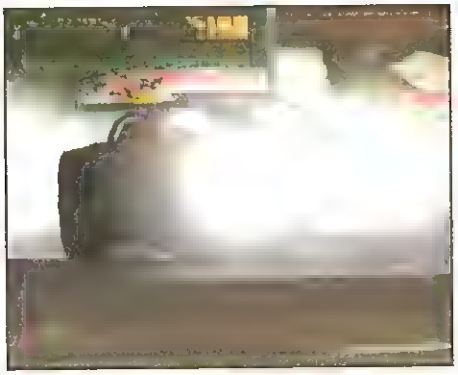
Gunslinger


Street Lethal

Street Lethal

Street Lethal


Street Lethal



Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : octobre 2000

Les méandres de Londres sont reproduits avec un souci du détail et un réalisme assez impressionnants.

Metropolis Street Racer

Présenté il y a plus d'un an, le projet MSR se sera fait attendre un bon bout de temps avant de pointer le bout de son capot sur Dreamcast ! Aujourd'hui encore, il ne semble pas encore arrivé au terme de son développement...

Initialement prévu pour fin 99, Metropolis Street Racer semble confirmer la réputation acquise par ses développeurs : les gus de Bizarre Creations sont systématiquement à la bourre ! Ouais, comme à l'époque de Formula One premier du nom et de l'édition 97. Genre : « Euh, là, on est un peu charrette et on est grave dans le vent question code. Mais pour faire bien, on va quand même vous pipoter un coup et vous annoncer la sortie de MSR pour fin 99... ». Ok, bon, j'arrête l'intermède mauvaise langue, après tout, ils étaient peut-être de bonne foi, chez Bizarre ! Pour ceux qui auraient raté l'épisode précédent, il serait bon de rappeler en quelques mots le concept de MSR. Alors voilà, il s'agit d'une simulation de course automobile à tendance « réaliste ». Proposant une quarantaine de caisses, en majorité européennes et japonaises, le jeu prend pour cadre des quartiers entiers de Londres, Tokyo et San Francisco. Pour ce qu'il nous a été donné de voir, les circuits reprennent au détail près la topographie et l'architecture des trois villes susnommées. Shibuya au Japon, Trafalgar Square à Londres, routes chaotiques à San Francisco, les artistes de Bizarre ont assuré comme des dieux, en nous pondant des environnements de course quasiment photo-réalistes et un moteur 3D vraiment impressionnant. Idem pour les caisses, qui affichent non seulement des modélisations ultra-fidèles aux véritables modèles, mais également des modèles physiques super-aboutis. Bref, d'un point de vue strictement esthétique, MSR est une petite perle, qui flatte la rétine et force le respect !

Le style de pilotage se veut réaliste, mais on peut quand même foutre sa SLK en travers !

Les adversaires semblent bien coriaces et plutôt infaillibles dans leurs trajectoires !

Un jeu super-sérieux

Lors de la présentation du jeu, il y a un peu plus d'un an, de nombreux points d'ombre nous avaient empêchés de porter un jugement précis. Des circuits trop courts et désespérément vides (pas de trafic, pas de piétons. .), des modes de jeu pas folichons et surtout une inconnue de taille : serait-il possible de rouler en toute liberté dans les quartiers de chaque ville ou devrions-nous nous cantonner à des circuits pré-définis ? Eh bien aujourd'hui, il est enfin temps de lever le voile sur ces interrogations. Les circuits, pour commencer, semblent effectivement assez courts et exempts de tout trafic... Du moins pour les 3/4 disponibles dans la version que nous avons reçue (le jeu devrait en proposer, au final, quelque 200, répartis sur environ 52 km^2 de villes). Autant dire qu'à ce niveau, nous n'avons découvert qu'une infime partie de MSR ! Question modes de jeu, la version actuelle semble confirmer nos dires d'antan. Les challenges n'ont rien de bien original, et nous n'avons malheureusement pas pu essayer le Gang mode, qui était de loin le plus prometteur du jeu. En effet, c'est dans ce mode qu'il est possible (théoriquement) de parcourir les villes en toute liberté, un peu à la manière de Driver... Moralité, on ne sait pas si MSR offrira cette possibilité, qui serait, vous en conviendrez, la bienvenue ! En fait, pour l'heure, les seules certitudes acquises

concernent essentiellement l'aspect visuel du jeu. Beau comme un beau camion, MSR est vraiment super impressionnant. Le moteur 3D gère une foultitude de petits détails assez classes, comme les pilotes animés à l'intérieur des caisses, les disques de frein qui virent au rouge lors des freinages, ou encore les reflets sur les carrosseries. Au-delà de cet aspect purement esthétique, on peut également affirmer que MSR est un jeu très (trop ?) sérieux. Licence de constructeurs oblige, le pilotage semble un peu trop aseptisé et les courses se révèlent légèrement « mollassonnes ». En clair, n'espérez pas piloter comme un goret, foutre votre bolide en vrac, provoquer de monstrueux carambolages ou encore plier votre carrosserie ! M'enfin, ce parti pris du réalisme et du « politiquement correct » n'est pas non plus complètement rédhibitoire. On aurait certes apprécié une jouabilité un peu moins froide et quelques séquences bien spectaculaires, mais bon..

Au final, on devrait pouvoir piloter quelque 40 caisses européennes et japonaises, parmi lesquelles on compte de nombreux cabriolets.

Le mode Deux Joueurs est parfaitement jouable et ne souffre d'aucun ralentissement notable.

Les courses se déroulent tantôt de jour, tantôt de nuit, et ce de manière aléatoire

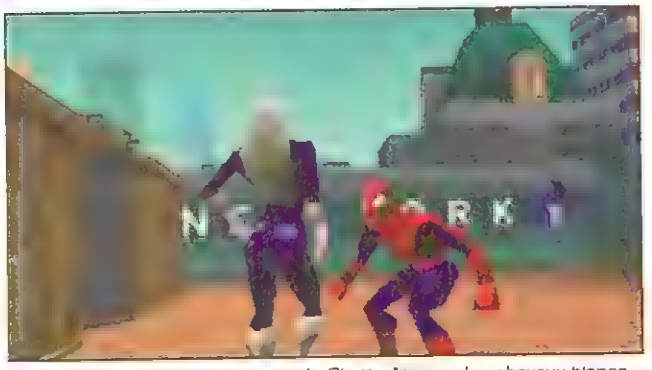
Mot d'ordre : réalisme !

MSR collectionne les petits détails visant à appuyer son aspect hyper-réaliste. Chaque voiture a été conçue dans le souci de respecter les caractéristiques des vrais modèles (modèle physique, carrosserie, bruits du moteur), les environnements de courses sont des copies carbone des vraies villes et, combie du comble, vous héritez même d'une pénalité lorsque vous heurtez un concurrent ou un élément du décor !!! Moi j'dis, ça va pas plaire à tout le monde...

Spiderman

Éditeur : Activision
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : octobre 2000

Les aventures de l'homme araignée vont débarquer prochainement sur Play pour le bonheur de milliers de fans, nourris dans leur jeunesse de péripéties hautes en cases colorées. Au programme, de la furtivité et beaucoup d'acrobaties.



Paradoxalement, la Chatte Noire a les cheveux blancs.

Les SWAT tiennent en joue Spiderman.

Venom a décidé de pourrir la vie du tisseur.

Spiderman, c'est l'histoire d'un mec qui s'est fait piquer par une araignée radioactive dans sa jeunesse et qui depuis, se sape en tenue moulante techno pour défendre occasionnellement la veuve et l'orphelin. Désormais photographe pigiste au Daily Buggle, l'ami Peter Parker met ses pouvoirs au service de la Presse pour faire éclater les scandales au grand jour. Bref, tout va pour le mieux jusqu'à l'émergence subite de super-vilains dans la ville, et plus particulièrement, l'apparition d'un personnage mystérieux dont les pouvoirs et l'emblème semblent similaires à ceux du tisseur. Cette situation n'est pas sans créer un certain quiproquo qui fera passer Spidey pour un truand aux yeux de Jonah Jameson (le patron du journal) et des concitoyens de New York.

Un Metal Gear déguisé

Nous savions que Spiderman était un sacré fourbe. Mais de là à se dire qu'il allait se la jouer à la Solid Snake. En effet, le gameplay privilégiera l'action intelligente et stratégique en faisant du tisseur l'arme parfaite d'infiltration pour éradiquer les méchants. Comme dans Metal Gear, au-dessus de la tête des sentinelles en faction, vous trouverez des icônes d'alertes qui vous informeront de l'état de méfiance de vos ennemis. Bien entendu, en tout bon clone du jeu de Konami, Spidey devra agir le plus discrètement possible en se déplaçant sur les plafonds et en attaquant de façon efficace et calculée. Impossible donc de jouer les bourrins sans que la mission ne s'achève par l'exécution d'un otage. Pour réussir, non seulement vous bénéficierez de l'agilité légendaire de la tête de toile mais userez également de votre fluide arachnide pour ligoter momentanément vos agresseurs. La finesse sera de mise.

De la belle 3D

Y a pas à dire, la modélisation 3D des protagonistes ainsi que leurs animations tiennent absolument la route même si cette version preview est loin d'être complète. C'est un véritable bonheur d'observer l'homme araignée se balader de toile en toile dans la ville ou de le voir escalader les murs comme un cafard (c'est pour pas répéter araignée !). D'autant plus que ses mouvements reflètent assez bien les attitudes de poseurs qu'il adopte dans les bandes dessinées. Les couleurs ne sont pas en reste et proposent des teintes très flashy qui rappellent fortement l'univers de Marvel. Il est fort probable que dans le futur, Spiderman s'annoncera comme une agréable surprise grâce à sa prise en mains intéressante et son concept attrayant, et qu'il mettra d'accord toute une pléiade de fans dévoués à sa cause. Et nous savons qu'ils sont nombreux.

ISSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
5 Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine

EPUPLIQUE 01 43 55 46 00
I Bd Voltaire 75011 Paris - M° République

ISSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24
I Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine

UE

NTONY 01 46 740 300
) Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER B Ouvert 7j/7

AINT GERMAIN 01 30 61 74 60
i Rue de Paris 78100 St Germain en Laye - M° RER St Germain en Laye

'RY 01 46 58 72 73
Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine - M° Mairie d'Ivry

AINT DENIS 01 48 20 1999
ntre Commercial St Denis Basilique
Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis

ICHY 01 47 56 08 64
Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine - M° Mairie de Clichy

MÉE SUR SEINE NOUVEAU 01 64 37 77 95
9 Avenue de la Libération 77350 Le Mé sur Seine

OGENT SUR MARNE NOUVEAU 01 48 75 68 51
Rue du Lieutenant Ohresser 94130 Nogent sur Marne

CE

ANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
Rue des Halles 44000 Nantes

ANTES 02 40 48 13 14
Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes

ARHAIX 02 98 93 74 64
Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix

ARTINIQUE 05 96 73 60 08
Rue Lamartine 97200 Fort de France

AYONNE 05 59 46 13 37
Rue d'Espagne 64100 Bayonne

AUVAIS 03 44 11 48 10
ntre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais

75 **MONTPARNASSE** 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris

75 **GARE DU NORD CONSOLES** 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris

75 **GARE DU NORD PC** 01 44 63 02 49
17 Rue d'Abbeville 75009 Paris

75 **RIVOLI** 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M° St Paul / Hotel de Ville

78 **RAMBOUILLET** 01 30 88 69 76
2/6 rue chasles 78120 Rambouillet

92 **LA DEFENSE** 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux - RER La Défense

77 **PROVINS** 01 60 67 68 21
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins

94 **SAINT-MAUR** 01 55 96 23 32
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur

78 **VERSAILLES** 01 39 53 30 30
C C Les Manèges 78000 Versailles - RER C Versailles RG - Ouvert 7jours/7

92 **CLAMART** 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart - Ouvert 7j/7

REVENDEURS,
FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS

Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture ou vous possédez déjà un ma

Vous voulez bénéficier :

- d' un IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE (depuis plus de
- d' une CENTRALE D' ACHATS PERFORMANTE
- d' une NOTORIÉTÉ NATIONALE sans droit d'e et faire partie d' une chaine de magasins dynamique

NOUS Recherchons des PARTENAIRES
Pour plus d' informations, contactez
RAPHAËL : 01 58 46 12 80

06 **CANNES** 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes

06 **NICE** 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice

51 **REIMS** 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims

33 **BORDEAUX** 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux

35 **RENNES** 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes

83 **SAINT-MAXIMIN** 04 94 59 34 91
5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin

66 **PERPIGNAN** 04 68 35
22 Rue du Maréchal Foche 66000 Perpignan

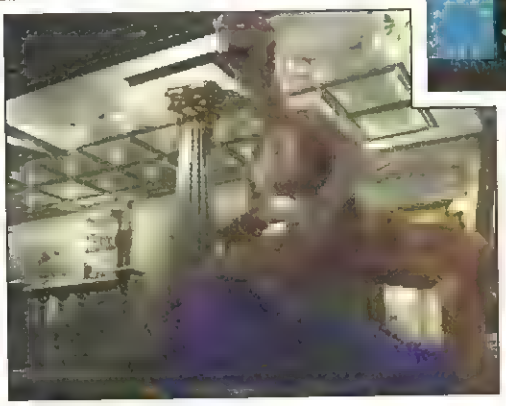
57 **METZ** 03 87 37
80 en Fournirue 57000 Metz

57 **METZ** 03 87 36
58 Passage Serpenoise 57000 Metz

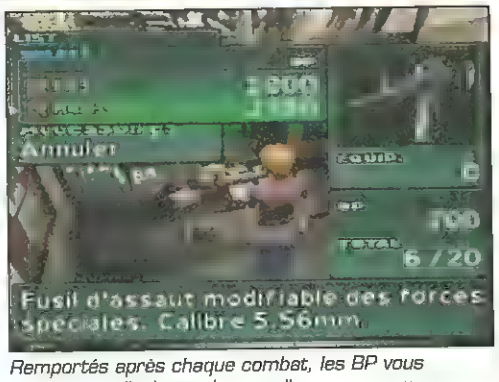
64 **PAU** 05 59 83
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau

89 **SENS** 03 86 64
47 Grande Rue 89100 Sens

69 **LYON** 04 72 56
4 Rue de Brest 69002 Lyon



Éditeur : Square Europe
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : fin août 2000



Remportés après chaque combat, les BP vous permettent d'acheter de nouvelles armes aux différents vendeurs du jeu.

Parasite Eve 2

Aya Brea reprend du service dans sa lutte contre la mitochondrie, et nous aurons cette fois droit à une version française ! Voir autant de jeux Square débarquer chez nous, traduits et tout et tout, moi je n'ai toujours vu ça qu'en rêve.. Mais voilà, les Dieux du jeu vidéo sont avec nous en ce moment bienvenue dans une époque bénite, mes frères ! Il n'y a pas que les Pokémon dans la vie

Comme durant la scène de l'assassinat, dans FFVIII, Aya se déplacera dans une cinématique au tout début du jeu.. L'effet est vraiment bluffant !

Sorti depuis plus de deux ans déjà, le premier Parasite Eve avait su ravir pas mal de joueurs. Squaresoft proposait, en fait, le mélange d'un genre très à la mode, le Resident-like, avec la spécialité de la maison, à savoir la gestion RPG. Par rapport à la populaire série de Capcom, les combats qui ponctuaient le jeu n'étaient plus en temps réel mais en semi-temps réel, et proposaient différentes magies ainsi qu'une gestion alambiquée de l'équipement. Cela représentait le principal intérêt du jeu et ce qui le rendait captivant et unique. Le jeu était malheureusement plutôt court, mais son ambiance et son scénario SF mystique limite glauque étaient vraiment excellents. Sorti un peu plus tard sur le marché américain, Parasite Eve n'aura jamais fait le voyage jusqu'à nous... Square Europe n'existait pas à l'époque, et c'est bien dommage ! Mais, allez, ce n'est pas le moment de se plaindre, les gars, hein, le deuxième opus ne connaîtra pas le même sort, nous aurons tous le droit d'y jouer, et c'est bien là le plus important !

Le retour de la dégénérescence cellulaire

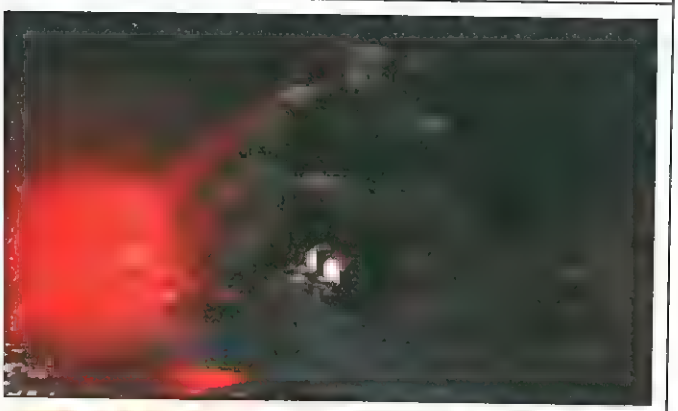
Nous sommes le 4 septembre 2000. Trois ans ont passé depuis l'incident « mitochondriaque » du premier épisode, à Manhattan. Juste après ce dernier, le FBI a créé une section spéciale encore secrète nommée MIST (Mitochondria Investigation and Supression Team). C'est très logiquement qu'Aya Brea, héroïne du premier épisode, y a été affectée La mission à long terme de cette équipe est tout simplement de « nettoyer » les Etats-Unis des divers monstres cellulairement dégénérés qui subsistent... Mais ces mutations génétiques sont de plus en plus rares, et Aya s'emmerde ferme à Los Angeles, depuis quelques mois ! Le jeu commence au moment où une nouvelle alerte est donnée : des monstres auraient été remarqués dans la fameuse tour Acropolis... C'est assez dubitative et pressentant déjà la petite affaire routinière qu'Aya s'y rend. Elle sera surprise par de nouvelles formes de dégénérescence mitochondriaque, qui semblent être venues entièrement à bout d'une équipe du SWAT ! Si vous avez

Pour acquérir et faire monter des sorts magiques comme celui-ci, il faudra utiliser vos précieux points de XP.

joué au premier épisode, vous retrouverez à peu de choses près le même univers et la même ambiance .. un peu moins mystiques, glauques et flippants, malheureusement Mais rassurez-vous, nous n'avons pu goûter qu'au premier CD (bouclé en 3 heures, aïe !) et puis PE2 reste très « à part », comme le premier opus, et pourra peut-être devenir plus captivant au fil de l'aventure… L'évolution scénaristique est d'ailleurs la même que dans le premier épisode : des incidents incompréhensibles, suivis de flash-backs épaississant le mystère autour de l'héroïne et de son lien avec les événements, puis quelques brefs éclaircissements avant la révélation finale. Difficile de ne pas accrocher, d'autant que les dialogues, à l'instar de ceux d'un Fear Effect, sont très « adultes » et ne témoignent d'aucune retenue. Côté réalisation, le boulot déployé par l'équipe de développement affiche un résultat tout simplement excellent. La réalisation est de très, très bonne facture et la mise en scène parfaitement maîtrisée. Les cinématiques semblent, en revanche, moins nombreuses qu'avant, mais restent d'une qualité rare. Quant aux doublages, ils sont toujours inexistants · Square oblige, il faudra suivre les nombreux dialogues en lisant de simples sous-titres…

Moins RPG, plus Resident Evil…

Pour parler plus précisément du système de jeu, sachez qu'il a quelque peu changé. Parasite Eve 2 s'est débarrassé de certains de ses excellents éléments RPG, pour se rapprocher bien plus de Resident Evil, tout en gardant son propre cachet. En effet, si les HP, MP, XP et BP sont toujours là, c'est uniquement pour le principe, ils ne représentent que des éléments RPG illusoires. Les XP, par exemple, ne feront pas augmenter de stats, mais serviront de « monnaie » pour vous rappeler vos anciens sorts. Vraiment, ce nouvel épisode est bien plus orienté action, et tous ceux qui ont aimé Parasite Eve pour son système de gestion et d'évolution seront



Laissez-vous tenter…

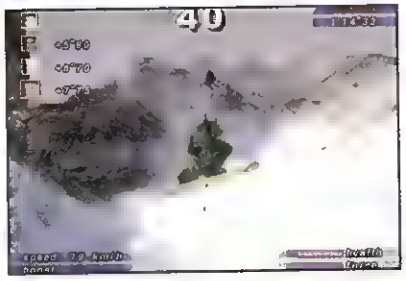
Vous avez sûrement loupé Parasite Eve premier du nom, sorti en japonais mais aussi en américain. Moi, je considère ce jeu comme un monument d'ambiance mystique, qu'il serait dommage de louper. Il est certes très court, mais pas beaucoup plus qu'un Resident Evil, finalement. Et puis, il est aujourd'hui très facile à trouver en occase et surtout en version U.S., dans de nombreuses boutiques d'import… Alors, si vous êtes en manque de jeux d'action/aventure passionnants, avec une ambiance noire vraiment exceptionnelle et des éléments de gestion RPG très intéressants, pourquoi ne pas vous laisser tenter ? A bon entendeur

Comme dans Resident Evil 3, il est possible de tirer sur certains éléments du décor pour toucher les ennemis.

Une suite avec moins de gestion mais plus d'action

Coincée dans les mains de ce gigantesque boss, Aya ne perd pas le Nord et continue à tirer !

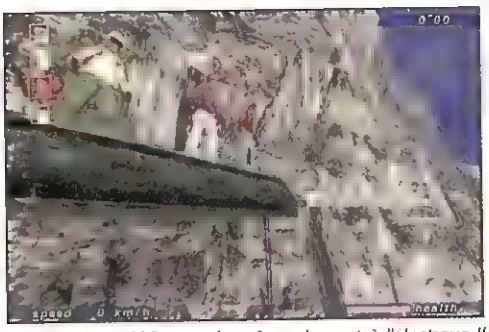
sûrement déçus… Autre changement obligé pour suivre la tendance : les joutes deviennent plus actives. Fini la sphère qui stoppe le combat et vous permet d'avoir le temps de choisir judicieusement le coup à porter… Ici, il faut agir vite et bien, en ciblant rapidement un adversaire pour ensuite bouger autour de lui et le shooter. Concernant l'excellente gestion des armes du premier épisode, qui vous permettait de vous construire au fur et à mesure des flingues sur mesure, eh bien elle a en partie disparu. Vous pourrez certes ajouter des chargeurs ou des baïonnettes, mais pas de fonctions d'empoisonnement. Bref, Parasite Eve change pas mal, s'annonce comme un bon jeu et nous réserve sûrement de belles surprises… On pourra trouver le système de jeu moins intéressant que dans le premier opus, mais ce jeu reste un Resident-like avec quelques originalités, bien maîtrisé et apparemment agréable à jouer… C'est l'essentiel ! On est impatient de voir le bout de cette nouvelle aventure mystique, avec la version Test prévue pour être décortiquée en septembre. Rendez-vous à la rentrée.



Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : fin 2000

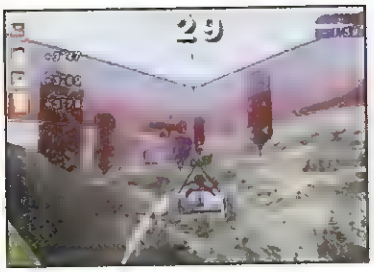
Dans la version actuelle, l'épreuve de Quad s'avère assez marrante, mais pas toujours très jouable.

Extreme Sports

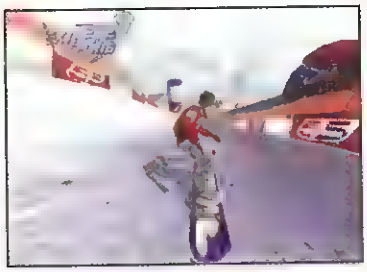


Whaou, y'a même du saut à l'élastique !! Trop pur le kif de la mort...

Cette simulation de sports extrêmes signée Sega pourrait bien trouver son public auprès des fondus de sensations fortes et autres fashion victim devant l'éternel. Pour peu que la jouabilité soit légèrement améliorée...



Le deltaplane, pas évident à maîtriser, et un tantinet ennuyeux...



Whaou, c'est trop pur les sports extrêmes ! Tu vois, frère, quand tu te fais un trip supra-kiffant, tu communies avec le Seigneur. Tu dépasses tes propres limites, et tu vas tutoyer les anges. C'est le pied, brother, tu vis un truc trop puissant dans l'intérieur de toi, t'as l'impression que ton corps et ton esprit fusionnent avec les éléments et que ta vie bascule dans un tourbillon de sensations démentes. Non, si t'as jamais connu ça, faut que tu essayes ! Sérieux, gars, après tu verras la vie tout pas pareil, genre les trucs bassement matériels t'en auras plus rien à foutre, tu vois. Mais bon, tu flippes peut-être de mettre ta vie en danger. Ouais, nan j'comprends, parce que les sports extrêmes c'est grave le kif, mais c'est aussi hyper casse-gueule ! Tu vois le genre : le trip Quad à flanc de colline, le snowboard hors-piste, le VTT de descente, le saut à l'élastique le long d'une falaise, le deltaplane tracté par un avion ou encore le parapente. C'est trop pur tout ça, mais faut quand même assurer sa race pour maîtriser ces engins. Enfin, nan, si tu te sens pas l'âme d'un baroudeur, t'as toujours une alternative, hein...

Trop pur le kif...

Tiens, si tu veux, je peux te parler d'Extreme Sports par exemple. Alors tu vois, là c'est un jeu de sports extrêmes sur Dreamcast, dans lequel tu participes à des épreuves de vitesse, durant lesquelles tu dois pratiquer à la chaîne plusieurs sports sans t'arrêter. Whaou, c'est trop la classe l'idée qu'ils ont eue chez Sega : mêler dans un même jeu plusieurs disciplines et les mixer entre elles au cours d'une compétition. C'est super-sympa dans le concept, et en plus ce n'est pas trop mal réalisé, tu vois. Les paysages, ils sont graves trippant et les environnements y te font planer les sens. Par contre, le truc pas cool, c'est que pour l'instant la jouabilité, elle est pas du tout bien réglée et certaines épreuves, bin elles sont vraiment pas évidentes à assurer. C'est triste, parce que ça casse un peu le trip, d'autant plus qu'il suffirait que Sega modifie quelques détails pour que leur jeu soit vraiment classe. Tu sais c'qui te reste à faire, hein, brother : tu croises les doigts bien fort, tu adoptes un bon karma, et tu attends que je te reparle du jeu...

En VTT, il faut gérer au mieux la jauge d'effort. Sans quoi vous risquez de pédaler dans la semoule !

BIENTÔT SUR UNE GAMEBOY™ PRES DE CHEZ VOUS

PAR LES CRÉATEURS D' XPLORER™

XPLODERGB

LA CARTOUCHE D'ASTUCES POUR GAMEBOY™

★EN VEDETTE 'MEW', LE 151ème PERSONNAGE POKÉMON

AUSSI DISPONIBLES PLUS DE 1500 CODES D'ASTUCES POKEMON

CODES DE PLUS DE 200 JEUX INCORPORÉS · CRÉEZ VOS PROPRES CODES D'ASTUCES GRÂCE AU GÉNÉRATEUR DE CODES INCLUS · AFFICHAGE COULEUR (AVEC LA GAMEBOY COLOR ET JEUX COMPATIBLES COLOR)
LA SEULE CARTOUCHE D'ASTUCES COMPATIBLE AVEC LES CODES XPLORER, ACTION REPLAY ET GAMESHARK · ÉCHANGEZ VOS CODES ET METTEZ À JOUR VOTRE XPLORERGB AVEC D'AUTRES UTILISATEURS D'XPLORERGB

ARGENT INFINI · MUNITIONS ILLIMITÉES · COMPATIBLE AVEC TOUTES LES CONSOLES GAMEBOY · PLUS DE FORCE · TOUTES LES ARMES DISPO

BLAZE

Allez visiter nos sites Internet - www.firesoft.net - www.x-plorer.co.uk - www.blaze.de - www.blaze-gear.com - www.xploder.net

BLAZE ACCESSORIES AVAILABLE FOR GAMEBOY

Suikoden II

Éditeur : Konami
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : septembre 2000

Il en est des jeux comme de certaines personnes, on les voit rarement et c'est peut-être, ce qui fait qu'on les apprécie. Suikoden, en son temps, a su marquer les esprits et prouver le savoir-faire de Konami dans le domaine du RPG. Il aura fallu attendre longtemps avant de découvrir sa suite...

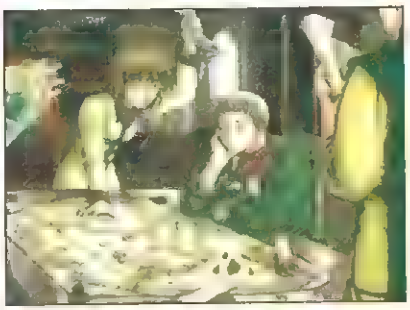
Suikoden, c'est un peu l'antithèse de Final Fantasy sur PlayStation, avec notamment une orientation graphique totalement différente. La 3D spectaculaire laisse en effet ici place à une 2D que certains n'hésiteront pas à qualifier d'antédiluvienne et qui se révèle, forcément peu impressionnante Les puristes n'en ont cure. Les puristes apprécient un jeu pour ce qu'il est, pas pour ce qu'il paraît, et c'est une valeur que certains ont tendance à oublier Ceux-là ne savent pas ce qu'ils font (vous avez vu, tout de suite, l'intensité dramatique ?) Suikoden II est la digne suite de son aîné. Il l'est au point que vous pouvez même importer votre sauvegarde du premier volet pour avoir droit à quelques bonus. Lesquels ? Surprise... Toujours plus intéressant, plus riche et plus fouillé, Suikoden II arrive en Europe pour notre plus grand bonheur avec une version française. Petit avant-goût de ce qui nous attend...

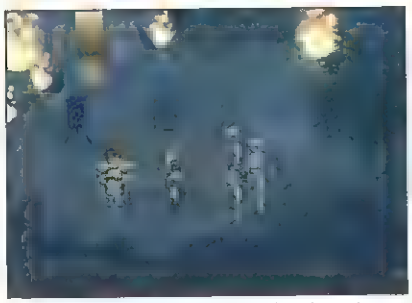
Les combats donnent lieu à des petites animations assez réjouissantes.

graphismes possèdent un charme certain malgré l'absence de la 3D, qu'il ne faut pas non plus imposer comme un standard. On se laisse séduire par le jeu, lorsqu'on s'essaie à Suikoden II, et au fur et à mesure que le scénario s'étoffe, éteindre sa console pour aller se coucher devient un véritable crève-cœur. L'histoire d'amitié qui lie le personnage principal à son ami d'enfance, en particulier, vaut le coup d'être suivie. Et vécue. Un titre que l'on attend ici avec une certaine impatience, certains étant prêts à se battre pour pouvoir le tester...

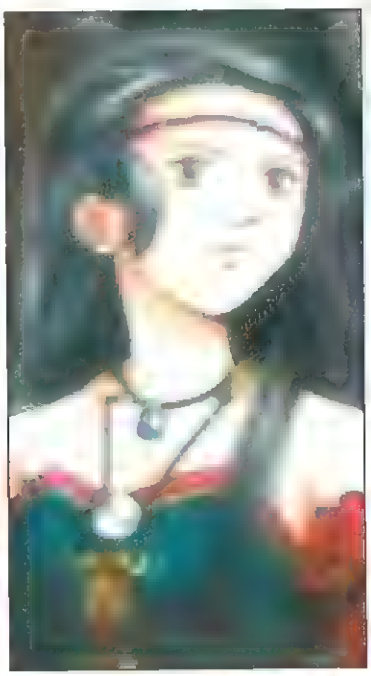
Légende chinoise et destins croisés

L'histoire de Suikoden (1 ou 2) s'inspire d'une légende chinoise qui dit que les 108 étoiles de la destinée doivent se réunir pour vaincre le Mal Vous représentez une de ces étoiles. A vous, ensuite, de découvrir les 107 autres (!). Les personnages que vous croisez sont donc nombreux, mais pas toujours disposés à vous suivre. Il faut alors remplir certains objectifs afin de les rallier à votre cause. Tous ne sont pas conscients de la céleste lumière qui brille dans vos cœurs réunis et du fatum auquel nul, finalement, ne peut échapper .. Du côté des combats, on s'étonne à essayer toutes sortes de combinaisons. Les runes vous octroient des aptitudes spéciales, vous pouvez combiner les attaques de plusieurs personnages pour délivrer des coups ou des sorts magiques ultra-puissants... Les plus dilettantes pourront même mettre à profit l'option Auto pour voir se dérouler les affrontements en tant que simples spectateurs. Contre certains adversaires, cela fait certes gagner du temps. Détaillés, colorés et expressifs, les





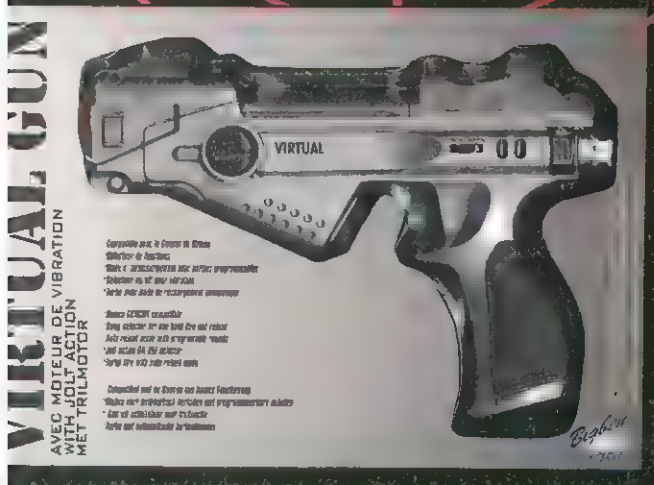
Tout commence par une histoire de trahison, dans votre camp retranché.



VIRTUAL GUN

AVEC MOTEUR DE VIBRATION

pour console PLAYSTATION™

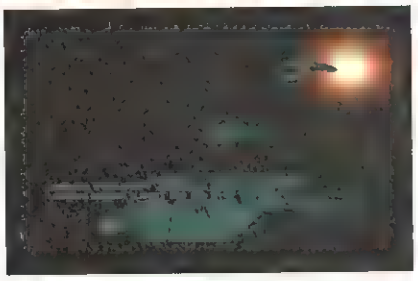


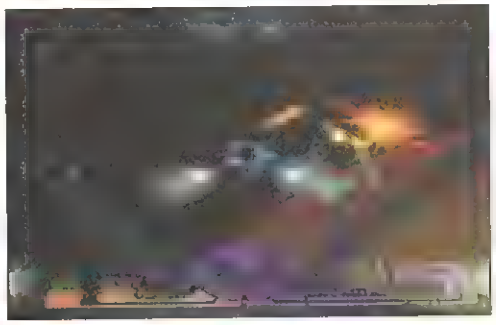
- Compatible avec le Guncon de Namco™
- Mode d' autochargement avec parties programmables
- Turbo avec mode de rechargement automatique
- Bouton ON/OFF pour vibrations

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
GUNCON est une marque déposée par NAMCO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. - Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 96

Bigben INTERACTIVE





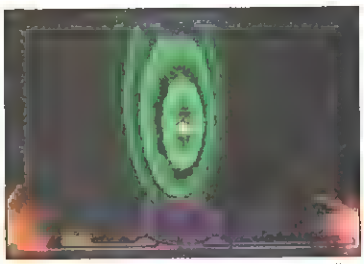
Toutes les missions ne se déroulent pas dans l'espace.

Éditeur : Activision
Machine : PlayStation
Sortir en Europe : octobre 2000

Star Trek Invasion

Le premier jeu à exploiter la licence Star Trek sur Play' est finalement une bonne surprise. Les fans de la série et les inconditionnels de Colony Wars, devraient apprécier.

Pour venir à bout des missions, il est impératif d'assimiler le système de lock.



Tous les ennemis possèdent un bouclier assez redoutable

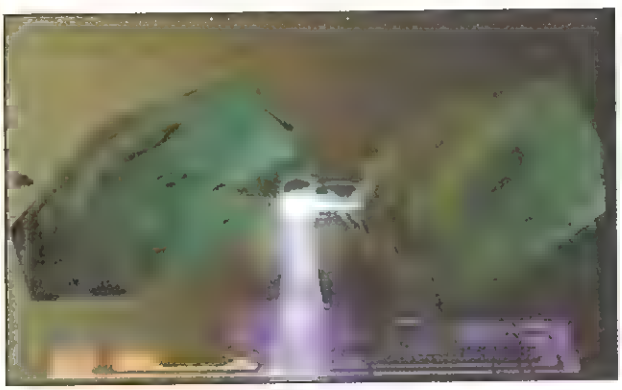
La modélisation des différents vaisseaux est de très bonne facture

Que faire de la licence Star Trek ? Plutôt que de nous pondre un lourd jeu de stratégie en temps réel, comme seuls les PC-istes savent les apprécier, Activision s'est payé les services de Warthog pour nous proposer un jeu de dog fight intergalactique orienté Action, avec pour toile de fond la populaire série du très savant Monsieur Spok. Que les fans de combats aériens sauce Space Opera se réjouissent : l'équipe chargée du développement est composée en partie d'ex-membres du team Colony Wars ! Les fans de Star Trek peuvent faire de même : le scénario, qui aurait été écrit par le rédac' chef américain du magazine officiel, vous proposera une histoire originale, reprenant fidèlement de nombreux éléments de la série comme les différentes races et vaisseaux spatiaux. De petites nouveautés ont même été implémentées, et seront carrément susceptibles d'être reprises dans les futurs films ou épisodes TV ! La classe...

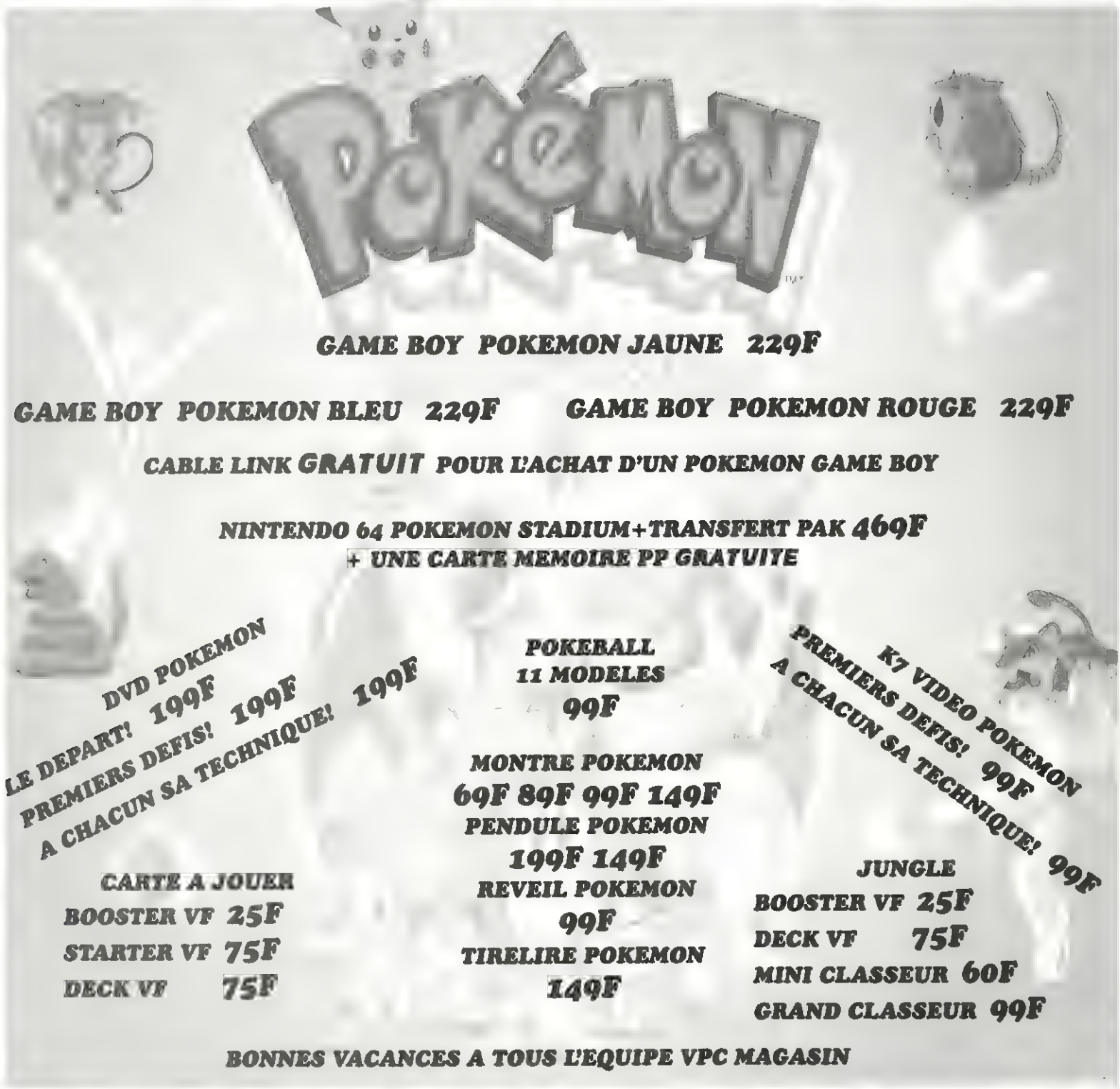
Plus fort que Colony Wars ?

Une fois dans le vif du sujet, un premier constat s'impose : la réalisation est vraiment à la hauteur ! Les vaisseaux sont parfaitement modélisés, bougent et ouvrent le feu parfois en grand nombre à l'écran, virevoltent, prennent feu ou explosent sous vos assauts, et tout cela sans jamais faire baisser un frame rate de bonne facture Pas de doute, la réalisation s'annonce parfaitement à la hauteur... Mais elle reste tout de même, dans cette version bêta en tout cas, un brin inférieure à celle du dernier Colony Wars. Sinon, concernant le gameplay, jouer à Invasion procure beaucoup de plaisir Vous dirigerez votre vaisseau dans des environnements spatiaux en 3D pleine et devrez jouer du Lock-On avec maîtrise pour venir à bout de vos ennemis. Ces derniers possèdent une Intelligence Artificielle de très bon niveau (attaquez un escadron, par exemple, et ce dernier se divisera pour mieux riposter). De plus, différentes manips vous permettent d'éviter rapidement les feux ennemis sur la droite ou la gauche, ou même en faisant un looping pour éviter un missile. L'armement est plutôt varié et pourra même évoluer au fil de missions, grâce aux technologies inconnues récupérées sur les épaves ennemies... Sympa. Vraiment, les combats aériens sont de bon niveau Les missions s'annoncent aussi assez variées (escorte, assaut, sauvetage...), mais pas forcément très originales. Enfin, un dernier bon point, et là c'est un avantage par rapport à Colony Wars, le soft comporte un mode 2 Joueurs en Death Match, proposant toutes les armes et vaisseaux récupérés dans le mode principal. Voilà, ça s'annonce donc plutôt bien... Mais nous nous permettrons deux critiques, en espérant de ne plus pouvoir les formuler d'ici à la version Test. Tout d'abord concernant le suivi scénaristique au cours du jeu, presque inexistant. Pas d'intro, pas de scènes intermédiaires, très peu de communications radio... Ensuite, il est également bien dommage que le mode 2 Joueurs n'ait pas été exploité dans le scénario principal, histoire de se faire les missions en mode Co-op'... C'eût été excellent. Croisons les doigts pour qu'il ne s'agisse que de problèmes dus à une version bêta encore incomplète.

En maintenant la pression sur le bouton de tir, il est possible d'obtenir de nouveaux effets avec chacune des armes



ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S



VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3		GAME'S REGION PARISIENNE		GAME'S NORD		GAME'S AUTRES	
PARIS						LENS	03 21 70 01 4
RIVOLI	01 40 27 88 44					AMIENS	03 22 91 73 3
VOLTAIRE	01 48 05 42 88	PARLY 2	01 39 55 19 20	DOUAI	03 27 97 07 71	REIMS	03 26 88 24 2
LILLE		CERGY 3	01 30 75 95 42	LILLE	03 20 13 92 92	MONTPELLIER	04 67 64 05 0
BETHUNE	03 20 57 84 82	ST QUENTIN YVELINES		VALENCIENNES		VAL THOIRY	04 50 20 86 0
FAIDHERBE	03 20 55 67 43		01 30 57 13 43		03 27 41 07 13		
VANNES	02 97 42 66 91						

ON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX PRIX

Je joue sur
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom ..... Prénom : .....
N° Client(si déjà client): ..... Age : ..... Ans Téléphone : .....
Adresse : .....
Code Postal: ..... Ville: ..... Signature:

ais de port (jeux 25f consoles & acc 60f) par Colissimo ou par Chronopost 65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER

de de paiement : ☐ Chèque postal Chèque banquaire ☐ Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
CB: | | | | | | | | | | | | | | | | exp: / ___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
nature

PASSE TES COMMANDES SU LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEU 2F23/mn

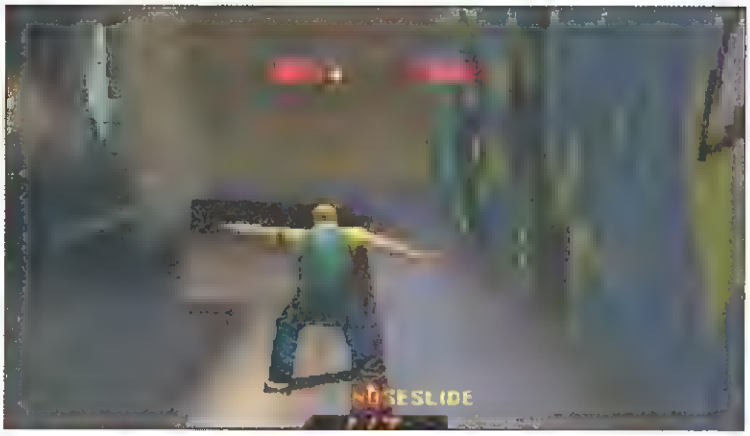
* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques

Grind Session

Éditeur : Sony Computer of U.S.
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : septembre 2000

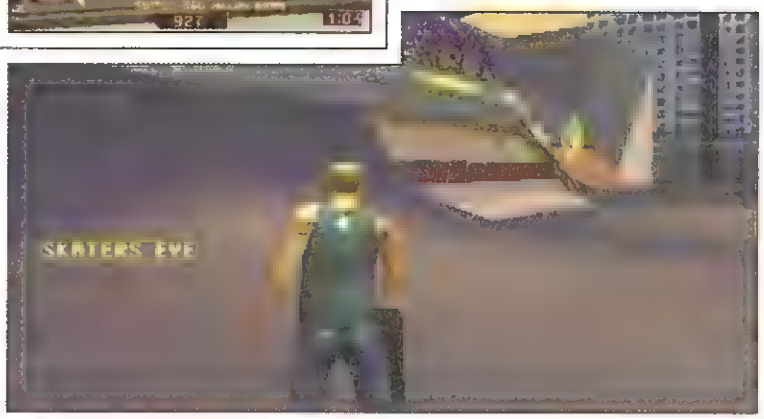
Normalement les musiques devraient être assurées par 12 groupes de skate-core et de hard core. Sony est actuellement en pourparlers.

Apparemment la sortie imminente de Tony Hawk 2 n'effraie pas Sony qui s'apprête à lancer sur le marché son premier jeu de skate. First impression, comme on dit là-bas.



Une jauge d'équilibre pour les grinds. Sympa comme idée.

Des possibilités de tricks assez vastes pour ce clone de Tony Hawk's.



En maintenant la touche L2, vous pouvez regarder tout autour de vous afin de repérer les spots qui tuent.

Finalement, il n'aura pas fallu attendre longtemps pour voir les développeurs s'intéresser au skate. Aujourd'hui, le marché du jeu vidéo fonctionne comme ça, un éditeur trouve une idée de génie qui rapporte du pognon et tout le monde s'engouffre sur le nouveau créneau aux retombées commerciales juteuses. Après Electronic Arts (Street Skater 2) et Rockstar (Trash & Destroy), c'est donc au tour de Sony Computer Entertainment of America de tenter de détrôner le titre déjà mythique d'Activision. Le hic, c'est que ce nouveau jeu de skate-board arrive peut-être un peu tard. N'oublions pas que Tony Hawk 2 s'annonce tout simplement fantastique, que son lancement est prévu pour cet automne et que tous les fans de skate n'attendent que d'y jouer ! Voilà qui risque de compliquer un peu les choses pour Sony.

Un simple clone ?

Pourtant, Grind Session, est loin d'être un titre inintéressant. Compte tenu du niveau de la concurrence, on a même été plutôt agréablement surpris par cette version bêta. En fait, ce titre développé par Shaba Studio ressemble à s'y méprendre au jeu d'Activision. Grind Session propose en effet un moteur de jeu, des animations et une jouabilité très proches de Tony Hawk's Skateboarding (l'interface des tricks prend en compte les diagonales). Néanmoins certains petits détails distinguent ces deux titres. Le décompte des points d'abord, complètement différent. Vous devrez pour passer les niveaux marquer des points techniques en effectuant des combos de tricks mais également commettre des actes de vandalisme comme renverser des poubelles ou casser des vitres pour atteindre un certain niveau de respect ! Marrant. La gestion de l'équilibre est d'autre part plus réaliste que dans Tony Hawk's Elle ne dépend pas uniquement de la vitesse de votre skateur. A chaque fois que vous effectuez un grind sur un muret, un hand-rail sur le coping d'un module, une jauge d'équilibre s'affiche en haut de l'écran afin que vous puissiez tenir votre glissade le plus longtemps possible Pour maintenir votre équilibre, il suffit de donner de petites pressions sur les directions droite et gauche de la croix de direction. Sur des 50-50, c'est plutôt facile, les grinds les plus techniques en revanche demandent un certain doigté. Une excellente idée. Ce réalisme se retrouve également dans les rotations. Les skateurs sautent un petit peu moins haut que dans le titre d'Activision Pour finir, les chutes sont plus variées Pour ce qui est du contenu, Grind Session se défend plutôt bien. Vous pourrez incarner 6 skateurs pros (Activision a un peu fait la razzia sur les licences) plus quatre skateurs customisables de la tête aux pieds, « freestyler » sur huit aires de street, le jeu propose en outre un mode Multi-joueurs des plus complets (team-play, versus, compétition et technical challenge) ainsi qu'une petit mode Training très didactique. Le problème, on l'a énoncé un peu plus,haut . Tony Hawk 2 sort cet automne. Et là tout est dit !

Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : été 2000

Une photo qui symbolise bien l'essence de Chase The Express : un couloir, un terroriste, je tire ! Point.

Des angles de caméra pas toujours efficaces pour bien cerner la situation.

Certains passages nécessitent un peu de subtilité, mais dans l'ensemble rien de bien fin.

Pâle copie de Syphon Filter, Chase The Express s'illustre par son manque de fun et le caractère laborieux des actions proposées. Un titre qui semble pourtant particulièrement compter pour Sony. Etrange.

Tiens y avait même des dobermans dans le train. Z'avaient tout prévu les terroristes

Chase the Express

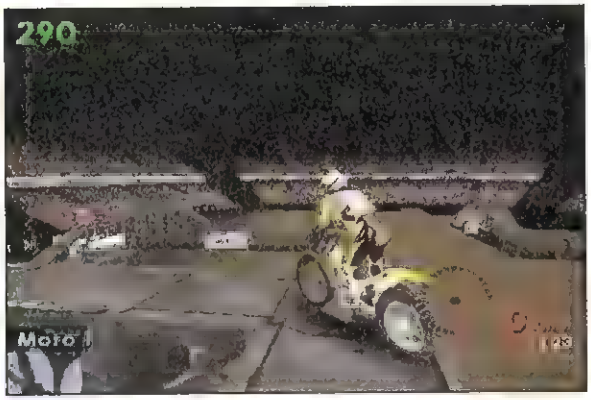
J'ai encore du mal à comprendre. Non vraiment, là j'ai beau me gratouiller le bulbe, me dire qu'à force de rester prostré devant des écrans de télé ou d'ordi, mes neurones ont tous fini par s'évanouir, eh bien malgré tout ça, je ne comprends toujours pas pourquoi Sony s'obstine à mettre en avant Chase the Express. Pour vous résumer la situation, sachez qu'à chaque salon que ce soit le PlayStation Festival, le Tokyo Game Show ou encore plus récemment le gigantesque E3, à chaque fois la presse est conviée à « découvrir » (j'adore ce mot, ça fait genre vous êtes des privilégiés, vous allez enfin apercevoir notre chef-d'œuvre) ce jeu développé par Sugar Rockets. Bon alors au départ, bien évidemment la curiosité un peu piquée par tant d'insistance, vous allez jeter un coup d'œil avant de comprendre que vous vous êtes fait avoir comme une vieille buse. N'allez pas pour autant croire que Chase the Express est pitoyable, non c'est loin d'être le cas, mais de là à dire qu'il est intéressant, hum...

Cocktail explosif mais sans saveur

Ce qui est assez impressionnant avec ce titre reste sa capacité à piocher des références dans de nombreux autres jeux tels que Syphon Filter, Resident Evil, Metal Gear, ou des films tels que Mission Impossible, James Bond, et un soupçon de jeu d'acteur à la Steven Seagal. Au final, on obtient donc une espèce de magma informe qui n'a pas réussi à absorber, et encore moins à assimiler, tous les ingrédients qui auraient pu le rendre intéressant. Ainsi pour rester dans les références cinématographiques, Chase the Express possède la maladresse d'un Frankenstein, son aspect pas super-beau aussi d'ailleurs. Question scénario, il s'agit d'incarner un agent super-entraîné du nom de Jack Morton dont la mission consiste tout simplement à sauver le monde (tiens, j'avais oublié le clin d'œil supra-subtil à Bruce Willis, zut). En effet, après un voyage en Russie, l'ambassadeur de France, sa famille et des membres de l'OTAN sont pris en otage par les (attention ne riez pas) Cavaliers de la Révélation ! Un peu stressés, ces derniers menacent de faire exploser plusieurs ogives thermonucléaires à leur arrivée à Paris. Super Le tout se déroule dans les 18 wagons d'un train de grande vitesse, le Blue Harvest que vous devrez infiltrer. Techniquement parlant, la réalisation oscille entre l'agréable et l'acceptable sans jamais vraiment impressionner. Pourtant le plus horripilant reste la gestion des angles de caméra ! Trop proches, trop éloignées, les caméras n'offriront que rarement des angles de vue optimaux dans les longs couloirs du train. Un problème qui se ressent tout particulièrement lors des fusillades tant vos ennemis resteront souvent en dehors de votre champ de vision. Rageant. Si vous ajoutez à cela des commandes un peu trop rigides, des actions répétitives mais des cinématiques plutôt bien foutues (ah il y a donc quand même un bon point), Chase the Express devrait avoir bien du mal à satisfaire ceux qui ont déjà goûté aux excellents titres du genre.

La vue interne est celle qui offre le plus de sensations.

Editeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : septembre 2000



L'épreuve du Trial fait son apparition, et ce n'est pas la plus facile.

Moto Racer 3

La saga des Moto Racer continue, et ce troisième opus propose bien plus qu'une « bête » mise à jour technique. Les nouveautés sont ainsi présentes en masse, peut-être pour se faire pardonner d'un Moto Racer 2 pas vraiment innovant en son temps.

Le Stade de France comme si vous y étiez.

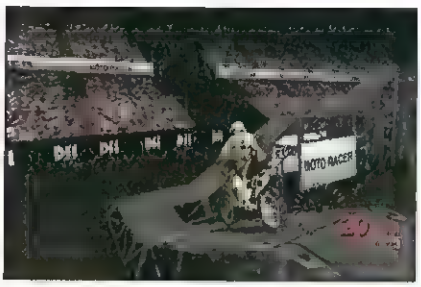
Fini le temps où vous pouviez rouler n'importe comment. Maintenant, il va falloir apprendre à freiner.

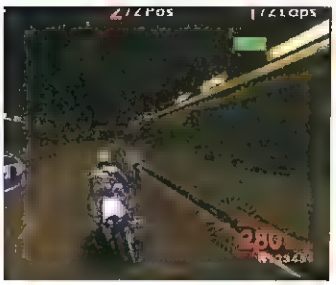
Ce qui est amusant avec ce soft, c'est qu'il est parvenu au rang de mythe alors que les développeurs n'avaient aucune notion de ce qu'était le pilotage d'une bécane. Il est vrai que question réalisme, ça n'a jamais été trop ça, Moto Racer mais bon, c'était quasiment le premier du genre, et de loin le plus fun. Mais avec Moto Racer World Tour, l'objectif clairement avoué est de se rapprocher de réactions et de comportements plus crédibles. C'est pourquoi Delphine Software s'est associé à l'équipe de Moto Tech 3, qui se trouve également être sponsorisée par Sony. Pour ceux qui ne suivent pas le championnat du monde moto, il s'agit du team dans lequel officie Olivier Jacque en 250 cc depuis maintenant quelques années. Les petits gars de Delphine se sont donc rendus sur un circuit où s'entraînait Olivier, afin de glaner le maximum d'informations pour optimiser le moteur physique. De son côté, Olivier est allé plusieurs fois dans les locaux de Delphine pour donner son avis et surtout conseiller l'équipe sur les modifications à apporter concernant les réactions des motos. Bref, même s'il est clair qu'on sera encore loin d'un réalisme à la Gran Turismo, le temps où l'on pouvait piloter sa meule comme un gougnafier est désormais révolu.

Plus de réalisme pour un gameplay affiné

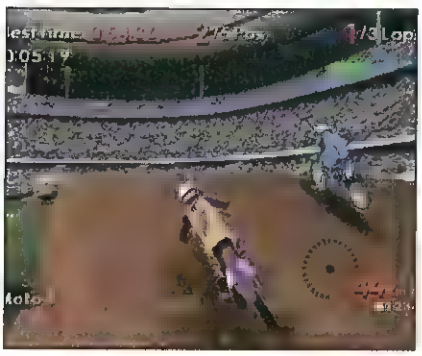
Bon, allez, ce n'est pas tout ça, je retrousse les manches de mon stylo et je vous parle des nouveautés. La première concerne l'ouverture du jeu à d'autres disciplines plus ou moins fantaisistes. Nous aurons donc de la vitesse, du cross, du super-cross, du free style, du trial, du dragster, et enfin une épreuve sur route ouverte (c'est-à-dire incluant la circulation. Ce circuit est d'ailleurs largement inspiré des quais de Seine parisiens, chauffards y compris). Au total, vous disposerez ainsi d'une quinzaine de circuits différents, situés aussi bien en extérieur (Le Tourist Trophy de l'île de Man, Suzuka...) qu'en indoor (Stade de France. .). Pour ce qui est des motos, on retrouvera les catégories 125, 250 et 500 cc, de même que les habituelles différences de

performances en termes de vitesse, freinage, tenue de route et accélération. Toutefois, les marques officielles sont cette fois passées à la trappe, de même que l'éditeur de circuits. Autre innovation, les suspensions avant et arrière seront désormais gérées indépendamment. Si cet effet est agréable pour les bécanes de cross, il semble par contre encore un peu exagéré pour les motos de vitesse. Sur le plan technique, la résolution a été étendue au 512*256, ce qui permet de bénéficier d'un graphisme grandement affiné. Les sons des moteurs sont issus des vraies machines de piste, et de ce fait attendez-vous à retrouver le même bruit que votre tondeuse favorite. Moteurs 2 temps oblige. Du point de vue du pilotage, il faudra désormais penser à optimiser vos trajectoires, si vous souhaitez briller en société. Avec les motos de vitesse, il sera même possible de décrocher de l'arrière, si vous accélérez trop fort en virage, ou encore de perdre l'avant, si vous freiner trop en entrée de courbe. La motion capture des pilotes a également subi un gros lifting et semble offrir une animation souple entre les différentes positions possibles. Enfin, des replays à la sauce télé vous permettront enfin de revoir vos courses tranquilou, histoire de frimer devant sa copine Bref, avec tous ces nouveaux atouts, il semble que Moto Racer World Tour soit en bonne voie pour rejoindre ses prédécesseurs dans le cœur des joueurs. Cool.





Il faudra se méfier des chauffards qui déboîtent au dernier moment.



LECTEURS DE JOYPAD, ELISEZ LE JEU DE L'ANNEE

...ET

GAGNEZ LE JEU DE VOTRE CHOIX

Du 3 au 5 septembre prochain, se déroule à Londres l'ECTS, le salon européen du jeu vidéo.

Comme chaque année, seront décernés **les ECTS Awards**, qui récompensent les meilleurs jeux de l'année pays par pays.
Et cette récompense pour la France, **c'est VOUS lecteur de Joypad qui la décernez** en votant pour le meilleur jeu de l'année sur console. Cinq lecteurs tirés au sort recevront le jeu de leur choix.

Alors, choisissez le jeu qui vous a le plus marqué cette année (sorti entre juillet 1999 et juillet 2000), remplissez le bulletin ci-dessous et renvoyez-le nous à l'adresse suivante :

ECTS AWARDS JOYPAD
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Mon jeu de l'année est : _____
sur la console : _____

Si je gagne, je choisis le jeu : _____
_____
sur console : _____

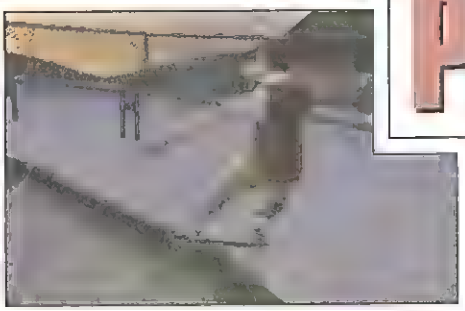
Mon nom : _____
Mon prénom : _____
Mon adresse : _____
_____
_____

Génial : une nouvelle bêta de Tony Hawk 2 est arrivée à la rédaction ! Il faut dire qu'on était un peu resté sur notre faim avec la précédente version, qui ne dévoilait que deux skateparks et peu de finitions… Là, on peut vous en dire un peu plus sur cette suite, qui s'annonce vraiment excellente !

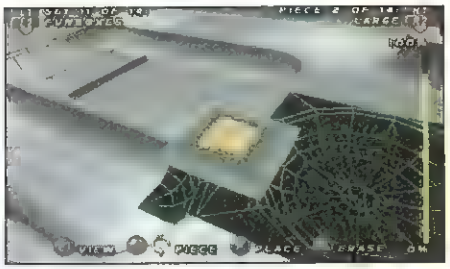
Éditeur : Activision
Machines : PS, Dreamcast et GB Color
Sortie en Europe : septembre 2000

Tony Hawk Pro Skater 2

Le « wall ride », un petit truc bien pratique pour monter les marches avec classe.

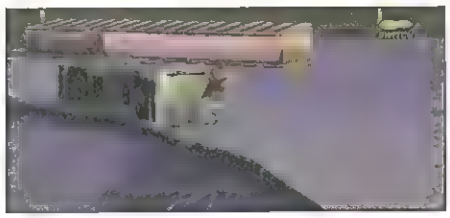


L'éditeur de parks n'a pas énormément changé depuis la dernière fois, mais propose tout de même de nouveaux thèmes graphiques



L'aire de street de Philadelphie est grande et excellente, comme toutes les autres disponibles sur cette version d'ailleurs.

De nouvelles animations de chute ont fait leur apparition.



Tout d'abord, petit rappel des faits sur le compte rendu du mois dernier. Commençons avec le premier constat : le moteur du jeu semble être le même… en mieux ! Les textures sont plus fines et plus nombreuses, la modélisation plus léchée, les animations bien plus travaillées… Idem pour les bruitages, bref, les améliorations techniques sont tout de suite visibles et c'est un premier bon point. Bien sûr quelques bugs subsistent, mais gageons qu'ils seront corrigés d'ici à la version test Ensuite, revenons rapidement sur les autres « évolutions » : aires de street et skateparks plus nombreux, nombre de skateurs revu à la hausse, avec l'apparition d'autres figures emblématiques de la discipline, nouveaux tricks, etc. Enfin, dernier point à nous avoir émerveillé au mois de mai dernier, l'implémentation de deux nouvelles options : les éditeurs de skateurs et de skateparks. Ces derniers proposent de très vastes possibilités, pour une facilité d'utilisation vraiment appréciable. Bref, déjà le mois dernier avec sa toute première version jouable, Tony Hawk 2 s'annonçait prometteur dans le gameplay et les nouveautés, mais sans pour autant se dévoiler plus que ça… Aujourd'hui on peut vous en dire encore plus sur le jeu, et on ne va pas se gêner pour tout vous raconter dans les moindres détails !

Alors quoi de neuf depuis le mois dernier ?

Tout d'abord, trois aires de street supplémentaires étaient proposées sur cette nouvelle version (School 2, Philadelphie et New York) Ces dernières étaient toutes de grande qualité, bien plus vastes et encore mieux pensées que dans le premier opus, avec nombre de spots et de possibilités de transfert. Outre l'amélioration des bruitages des roues et de la planche sur les différentes surfaces, l'ambiance sonore pendant les phases de jeu a également bénéficié de nouvelles petites touches marrantes, comme des sirènes de police à Marseille, des coups de feu à New York, la cloche de récré dans la cour de l'école, etc. On remarquera également quelques autres détails de gameplay, comme la possibilité de rider en « Wheeling » (sur deux roues), de déraper à grande vitesse ou encore de passer quand on le souhaite d'une position normale à une position de « Switch », par simple pression sur une nouvelle touche. Les gars de Neversoft veulent bien faire les choses, et ça se sent. Mais jouer à cette bêta toute fraîche nous aura surtout permis de faire plus ample connaissance avec le nouveau système et le nouveau déroulement du jeu. Les différents modes étaient presque tous jouables, nous dévoilant de nouvelles options et nous en cachant malheureusement encore quelques autres ! Sachez tout d'abord que chaque rider vous propose désormais deux choix de vêtements et des statistiques bien plus nombreuses. Le principe même du jeu ne change pas, puisqu'il faudra toujours progresser dans le mode Carrière pour récupérer de nouvelles aires de jeu, etc. Quelques petits détails viennent tout de même renouveler la formule… En fait, chaque park laisse toujours place à différents défis (faire plus de 10 000 points, etc.), mais ces derniers passent carrément de 5 à 10. Aussi, au lieu de récupérer des cassettes, le but sera cette fois de collecter un maximum de pognon ! L'argent amassé aura plusieurs utilités. D'abord, il est possible de passer au skate shop du coin, histoire de renouveler le matos pourri auquel vous avez eu droit en début de partie, car même les planches ont leurs statistiques… et leur prix ! Mais vous pourrez également utiliser le magot pour gonfler vos stats ! Tony Hawk 2 a apparemment encore pas mal de choses à nous dévoiler, puisque quelques options affichées mais non-accessibles laissent à penser qu'il sera également possible, par exemple, de créer vos propres tricks ! Voilà, vous savez à peu près tout maintenant… Neversoft n'a rien réinventé et prend le parti de nous satisfaire avec une nouvelle édition qui préserve le même feeling. La formule Tony Hawk n'a donc pas fondamentalement changée, mais devrait tout de même être plus efficace que jamais ! Vivement le test !

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD
Neuf et Occasion !
IMBATTABLE !

LA SÉLECTION ADDON

THE NOMAD SOUL | DE SANG FROID | CE SOIR, ON VA A LA PLAGE | SUIKODEN II | SYDNEY 2000 | VAGRANT STORY | PERFECT DARK

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
15, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540 Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY
L'équipe de Cergy vous retrouvera au magasin de Osny-Pontoise à compter du 03/07/2000

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410 Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

Le nombre « meshes » à matérialiser indique le nombre de niveaux d'énergie qu'il vous faut posséder.

Éditeur : Sony C.E.
Machine : P.s.Station
Sortie en Europe : juillet 2000

Terracon

Les aliens reviendraient-ils sur le devant de la scène ? Terracon propose en tout cas d'en incarner un plutôt porté sur l'action...

Vraiment surprenant ce petit jeu. Il se pointe l'air de rien, là, et mine de rien, il fait bonne impression. Rien à voir pourtant avec le look du personnage, je n'ai jamais trouvé les p'tits gris particulièrement sexy... Car c'est un gnome ressemblant à la créature de la ville de Roswell que vous incarnerez ici, dans un titre dont le gameplay tient en un mot : carnage ! Un shoot, quoi, mais en 3D temps réel. Entendons-nous cependant, il ne s'agit pas d'un bête soft d'action ennuyeux. L'ensemble propose quelques éléments de gameplay intéressants.

Le tutorial commence par vous faire récupérer de l'énergie.

Toi aussi, génère ta 3D

Le système de base est relativement simple. L'arme que porte le nain gris doit être chargée (à l'aide de bonus d'énergie), pour être fonctionnelle. Ensuite, elle est pleinement efficace pour exterminer des ennemis. Cela dit, elle possède une seconde fonction : générer des objets. Mais pas n'importe quoi, je vous vois venir : à différents endroits, vous verrez des objets en wireframe, c'est-à-dire non texturés, en fil de fer, qui peuvent être matérialisés. Il faudra pour cela tirer dessus. Les tirs contre les ennemis reviennent à l'arme, restaurant son énergie, mais ceux investis dans les objets à matérialiser disparaissent pour de bon. Ces objets font souvent partie des objectifs de mission (ponts, aire d'atterrissage, etc.) Niveau par niveau, vous devrez effectuer un certain nombre de tâches. Des bonus divers vous attendent également, comme des modules de tirs supplémentaires, de boucliers, bonus d'invisibilité, radars, etc. Des secrets sont cachés également un peu partout. Mais revenons à ce qui frappe dans ce jeu sorti de nulle part : la qualité de sa réalisation. Les paysages sont très réussis, le moteur 3D fluide et capable d'afficher particulièrement loin les vallons du décor et les objets, s'offrant même le luxe d'un motion blur quand on passe en vue subjective pour sniper (eh oui, c'est possible).

Mignon, le p'tit gris

Terracon tourne bien. Le gameplay semble proposer quelques idées sympathiques, comme la conversion des bonus ramassés dans un niveau en point pour en acheter d'autres et les utiliser pour la mission suivante. L'ensemble est maniable (quoique la caméra soit parfois capricieuse). Bref, il ne reste qu'à juger en profondeur de la qualité des missions, du scénario et de tous ces éléments qu'on ne voit pas forcément dans une pré-version... Rendez-vous à la rentrée !

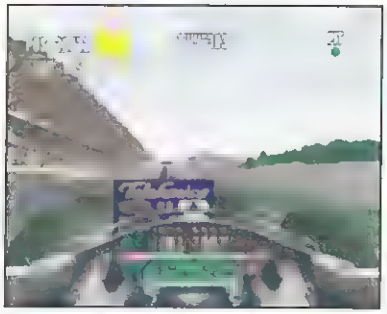
Éditeur : Ubi Soft
Machine : Nintendo 64
Sortie en Europe : septembre 2000

F1 Racing Simulation

A l'instar de la version Dreamcast, encore repoussée pour d'obscurs problèmes de licences, F1 Racing sur N64 voit également sa date de sortie décalée à la rentrée...

Assez tourné vers l'arcade, F1 Racing propose cependant un mode Simulation relativement réaliste

Lorsque tous les concurrents se pressent dans le virage du Loews (désormais « Grand Hotel ») à Monaco, le moteur 3D prend une bonne grosse claque !



La vue cockpit est super-jouable et pour une fois pas trop kitch.

Les freinages tardifs en entrée de courbe sont l'arme parfaite pour griller un adversaire à la corde !

A force de bouffer de la simulation de F1 par convois entiers, la routine commence à s'installer... Non, c'est vrai quoi, y a rien qui ressemble plus à un jeu de F1 qu'un autre jeu de F1 ! Les mêmes modes de jeu (Arcade et Simulation, Course Simple, Saison Complète, etc.), les mêmes licences officielles, les mêmes circuits, les mêmes écuries, les mêmes pilotes... Pfui, tout cela est désespérément convenu et sans surprise En fait, le seul truc qui puisse réellement faire la différence entre chaque production, c'est simplement le plaisir que l'on prend à piloter les monoplaces. Eh bien apparemment, dans la version N64 de F1 Racing, celui-ci est bel et bien au rendez-vous !

Simulacade

Contrairement à la version Dreamcast, qui s'annonce furieusement réaliste, F1 Racing N64 joue de son côté la très classique carte du compromis. En clair, cette mouture propose un pilotage typé arcade, saupoudré d'une once de simulation Résultat : les monoplaces sont assez faciles à maîtriser, les distances de freinage relativement réduites et la gestion des dégâts plutôt conciliante avec les joueurs un peu trop bourrins Bref, F1 Racing ressemble dans le fond énormément à Monaco GP2. Par contre, question réalisation, ce nouvel opus se situe un cran au-dessus de son aîné. Environnements de courses un poil plus complexes, gestion des lumières largement améliorée, et surtout monoplaces richement modélisées, voilà pour l'essentiel des remaniements esthétiques. Enfin, dernier point important, F1 Racing hérite d'une licence FIA officielle (dealée par Ubi Soft avec Video System), qui vous permettra de revivre de bout en bout la saison 99 de Formule 1. En fait, le seul petit truc qui craigne vraiment, c'est la date de sortie du jeu, repoussée de quelques semaines. Il faudra patienter jusqu'en septembre prochain pour goûter aux joies de la F1, façon Ubi... Alors, pour patienter jusque-là et même si le genre est radicalement différent, vous pourrez toujours jeter votre dévolu sur le fabuleux Perfect Dark !

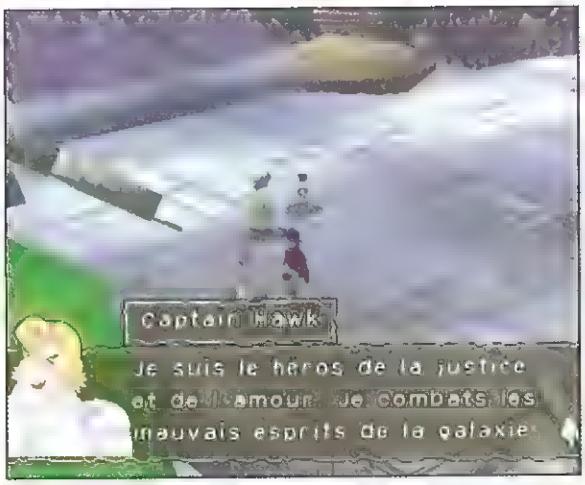
Le Ram Pak est censé être géré, mais les graphismes n'en sont pas pour autant super fins

Time Stalkers

Editeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : octobre 2000

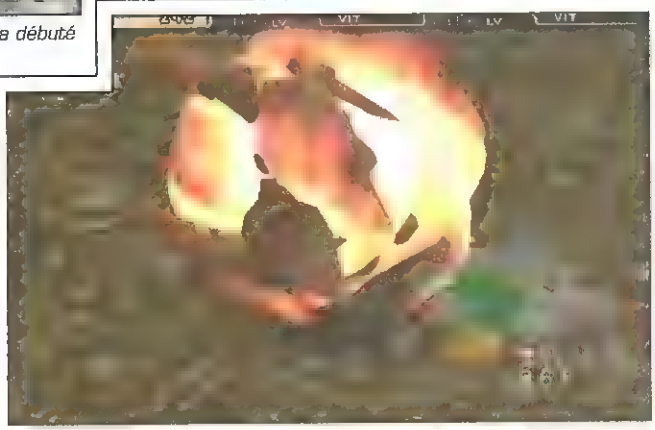
Pendant les combats, vous pouvez vous retrouver encerclé.

Connu au Japon sous le nom de Climax Landers, Time Stalkers se révèle somme toute assez riche, mignon et intéressant. En ces temps où l'on ne se satisfait que du meilleur, il est tout de même très possible qu'il ne séduise qu'un public restreint.



La localisation (comprendre « traduction en français ») a débuté dans cette pré-version.

Noiman, le lapin, vous confie un certain nombre de sous-missions facultatives.



Sort magique de feu sur ce boss volatile

Sword est un héros curieux, qui a plongé trop loin son nez dans un livre et se retrouve dans un pays imaginaire. Un pays curieux constitué de « satellites » tous différents et étant en apparence d'une autre dimension. D'un côté, vous avez des animaux de contes de fées sur une carapace de tortue géante (!), de l'autre, un village médiéval japonais, ailleurs encore, un volcan avec à son pied des indiens qui se demandent ce qu'ils font là... Time Stalkers ne s'embarrasse pas de ce que l'on appelle le réalisme et joue plutôt dans la vaste cour de l'onirique. L'interaction entre les différents personnages du jeu se révèle assez limitée Ce n'est pas vraiment l'histoire en elle-même qui vous tiendra donc accroché à votre paddle En fait, Climax a voulu se démarquer du RPG classique, tel qu'on le conçoit habituellement, et nous proposer une version remaniée de ce genre certes vu et revu des centaines de fois. Le résultat est intéressant... et déroutant.

Collectionnite aiguë ?

Chaque portion de ce monde en pièces détachées renferme un donjon. C'est en parcourant ces derniers - les niveaux se créent de façon aléatoire - que vous touchez à la quintessence du jeu. Les monstres vous donneront parfois du fil à retordre mais pourront tout aussi bien vous laisser passer sans montrer plus d'agressivité Etonnant. Il n'empêche : vous êtes contraint de vous battre avant de rencontrer le boss de l'endroit, le temps d'augmenter votre niveau et vos différentes statistiques. Il est d'ailleurs assez décourageant de constater qu'en sortant d'un donjon, votre puissance se réinitialise au niveau 1. C'est un concept, certes, mais je ne suis pas sûr qu'il plaise à beaucoup de monde... Toutefois, vos persos conservent tout de même quelques-uns des nouveaux talents et sorts qu'ils sont arrivés à gagner, selon le rang qu'ils obtiennent en quittant un donjon Il y a une justice.

Les monstres que vous croisez peuvent également être « capturés » et faire partie d'une espèce de bestiaire, vous laissant le loisir de leur rendre visite comme bon vous semble. Vous pouvez aussi décider de vous en faire des alliés et les emmener avec vous dans les donjons à explorer. C'est globalement assez divertissant et certains y trouveront leur compte. Un lapin borgne, au look aussi curieux que son caractère, vous enjoint à remplir certaines missions, en échange de quoi vous pouvez remporter certaines récompenses. Motivant, mais peut-être pas assez pour éviter une certaine lassitude, à la longue... Une curiosité qui aura au moins le mérite de l'originalité.

Éditeur : Acclaim
Machines : PlayStation et PlayStation 2
Sortie Europe : août (PS1), fin d'année (PS2)

Re-Volt 2

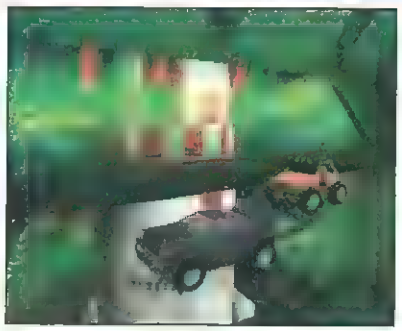
Très apprécié car très réussi sur PC, Re-Volt aura donc une suite, qu'on nous promet, cette fois, fidèle aux qualités de la version micro... et qui s'annonce plutôt bien partie au vu de la version présentée à l'E3.

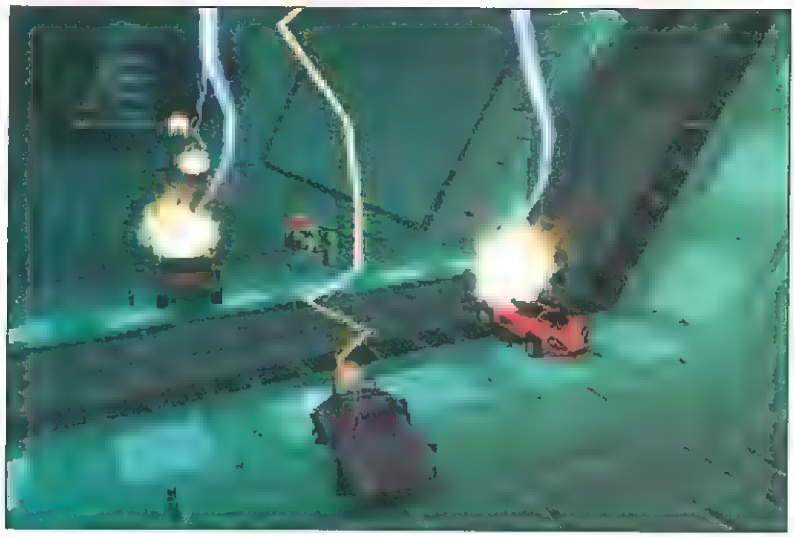
Attendez ! Ne tournez pas la page parce que j'ai dit « Re-Volt » et « PlayStation » ! Tout le monde a droit à une seconde chance, non ? C'est vrai, le premier était médiocre... mais l'équipe de développement a changé, et cette suite concerne également la PlayStation 2. Quant au premier, sur PC, il était plutôt bon. J'en rappelle vaguement le principe pour ceux qui n'apprennent pas notre rubrique Zapping par cœur (honte à eux) : des courses effrénées aux commandes de mini-bolides télécommandés. Le tout avec des bonus d'armes, boucliers, et autres, pour ajouter au fun.

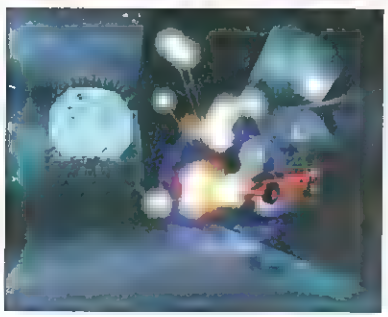
Le principal

Dans Re-Volt, le but des développeurs était de recréer le plus fidèlement possible les modèles physiques cahotants et nerveux de ces petits bolides commandés qui envahissaient, il y a encore quelques mois, nos locaux. De ce point de vue, on doit reconnaître que Re-Volt premier du nom était plutôt réussi... D'autres défauts rédhibitoires l'avaient disqualifié pour le titre de jeu valable. Des faiblesses surtout liées à sa technique fort perfectible. Côté gameplay, les modes de jeu étaient nombreux, parfois même originaux. Toujours est-il que ce nouveau volet tentera de restituer les qualités rencontrées sur les autres plates-formes tout en conservant la diversité ludique du titre. Pour le reste du menu, 5 environnements graphiques sont prévus (jungle, horreur, SF, monstre et cartoon), avec 30 véhicules (15 voitures et 15 bateaux), sachant que les 20 circuits sont tour à tour terrestres, nautiques ou mixtes. On y trouvera également des modes Miroir, Renversé et les deux cumulés, ainsi que l'éditeur de circuits, avec une nouvelle fonction de génération automatique et aléatoire pour les fainéants Côté modes de jeu, enfin, nous devrions retrouver tous ceux du premier, donc également le jeu à deux. Les bonus éventuels de la version PlayStation 2 n'ont pas été annoncés. Maintenant, vous pouvez tourner la page...

Ce nouveau volet prendra visiblement quelques libertés avec l'aspect simulation des bolides..

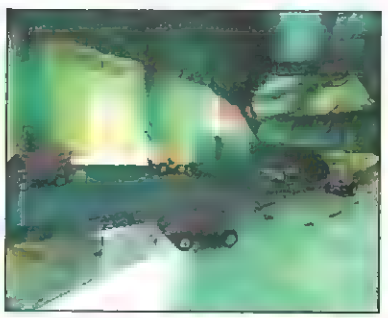






Les effets spéciaux des bons semblent avoir, eux aussi, bénéficié d'un lifting.

Des événements inattendus viendront comme de coutume perturber et pimenter les courses



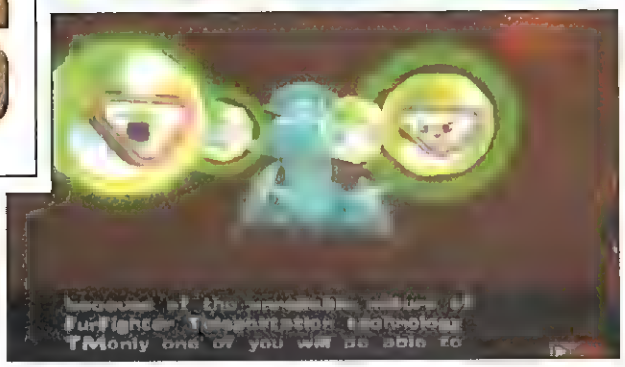
Grâce à ses griffes, Juliette la chatte peut grimper aux murs. Tous les autres personnages du jeu possèdent également des aptitudes de ce type (planer, nager, etc).

Il faudra avoir le personnage adéquat pour sauver les différents bébés Furballs de votre village.

Éditeur : Acclaim
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : août 2000

Fur Fighters

Les p'tits gars de Bizarre Creations, déjà au boulot depuis un bon bout de temps sur MSR, nous préparent cette fois (mais pour le compte d'Acclaim) un jeu d'action/plate-forme pour gamins en mal de frags...



Toutes ces sphères lumineuses vous permettent de passer d'un personnage à un autre, ce qui s'avérera très utile pour progresser dans le mode Solo

Vigo, le vilain pas beau qui a kidnappé les bébés de votre village, accompagné de son toubou-humain.

Le pari relevé par Fur Fighters est plutôt osé, puisqu'il nous propose un jeu d'action au rendu très bon enfant, plein de petits animaux aux allures très mignonnes, qui se fraguent allégrement la gueule à grand renfort de shotguns, gatlings et autres lance-grenades ! Un trip de PC-iste à la sauce mignonnette genre Nintendo 64, qui ne va pas sans rappeler, dans le principe un certain Conker (qui a d'ailleurs bien changé depuis les prémices de son développement, sur la machine de Nintendo) Mais là, on est sur Dreamcast, et il faut bien avouer que, techniquement, le soft affiche une réalisation plutôt satisfaisante... Les niveaux sont vastes et colorés, proposent une distance d'affichage tout à fait honorable, un frame rate de bonne facture, etc. On reste dans un style graphique très naïf, mais le produit profite tout de même bien des 128 bits de la console à la spirale. Pour progresser dans le jeu, un total de six personnages sera mis à votre disposition. Vous devrez souvent switcher de l'un à l'autre, selon les situations, car ils possèdent chacun des aptitudes différentes (grimper, nager, planer, etc.) qui vous permettront de résoudre certaines énigmes et ainsi d'avancer dans les niveaux, pour délivrer les bébés de votre tribu, capturés par l'infâme Vigo. Voilà pour le côté réflexion/plate-forme En dehors de ça, il ne sera question que de blaster continuellement de nombreux vilains, grâce aux différentes armes (pistolet, fusil à pompe, mitrailleur, lance-roquettes...), munitions et bonus de vie disséminés un peu partout. La gestion des commandes est exactement la même que dans MDK 2 : les quatre boutons pour se déplacer, le stick pour viser et les gâchettes pour tirer et sauter. Il faut s'habituer mais c'est au final plutôt instinctif, d'autant que la visée automatique et le recentrage du viseur facilitent nettement la prise en mains. Au niveau du gameplay, on regrettera simplement que les développeurs n'aient pas daigné proposer une vue subjective, qui aurait été bien plus pratique dans un jeu de ce type.

Un Quake-like pour mômes

En plus de l'aventure du mode Solo, Fur Fighters propose un mode Multiplayer (de 2 à 4 joueurs en death match) que les fans de Quake, GoldenEye et autres FPS (First Person Shooter) ne renieront pas ! Bon, l'ambiance graphique très gamine pourra en rebuter certains, bien sûr, mais le principe est exactement le même : se fritter entre potes dans des maps fermées, regorgeant de bonus, d'armes et de munitions. Malheureusement, la variété n'est pas encore de mise dans ce mode de jeu, qui ne propose aucune variante de règles ni aucune subtilité du type tremplins, téléporteurs, etc. Mais nous n'avons goûté là qu'à une version preview, et il n'est pas impossible que l'ensemble du jeu soit amélioré d'ici à la version test... Si c'est le cas, nous tiendrons en tout cas un p'tit jeu plutôt sympatoche, à réserver tout de même aux plus jeunes.

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

LES NOUVEAUTES DU MOIS (Prix Maximum)

POKEMON JAUNE

PERFECT DARK

DE SANG FROID

REFERENCE 26892

LES OCCASIONS DU MOIS (Prix Maximum)

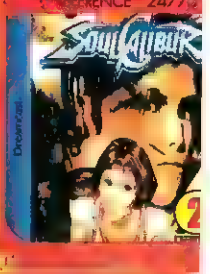
GRAN TURISMO

RESIDENT EVIL 3

FINAL FANTASY VII

CRAZY TAXI

REFERENCE 25880



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville .....

Code Postal ..... Téléphone .....

Code Client ..... E-Mail .....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		

Mode de Règlement

- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

Score-Game
6- 12, rue
92245 MALAKOFF

VOUS POUVEZ EGALEMENT COMMANDER

- PAR TELEPHONE
  01 46 735 720
- PAR MINITEL
  36-15 SCOREGAMES (2,21F/Mn)
- PAR INTERNET
  www.scoregames.com

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tel 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Cial Art de Vivre Niv 1
Tél 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du General Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tél 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C Cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv 2
Tel 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tel 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive N 3
93500 PANTIN
Tel 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Cial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad N 186
93700 DRANCY
Tel 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Cial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tel 01 49 8 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau, Nat 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél 01 43 907 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tel 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Cial Continent
95110 SANNOIS
Tél 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Cial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Clair
Tél 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tel 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tel 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Cial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 20 52 52

LYON (69) NOUVEAU !
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
OUVERTURE EN JUIN 2000 !

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel 02 43 23 4004

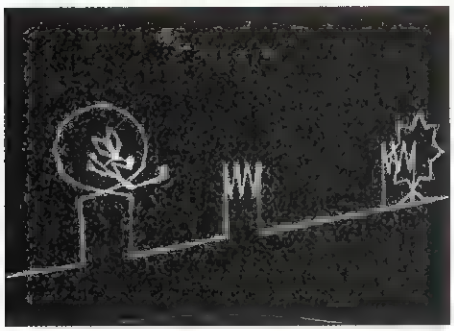
ALBERTVILLE (73)
C. Cial GEANT CASINO
Z.A. du Chirac
73200 ALBERTVILLE
Tél 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Cial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tel 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel 03 22 97 88 88

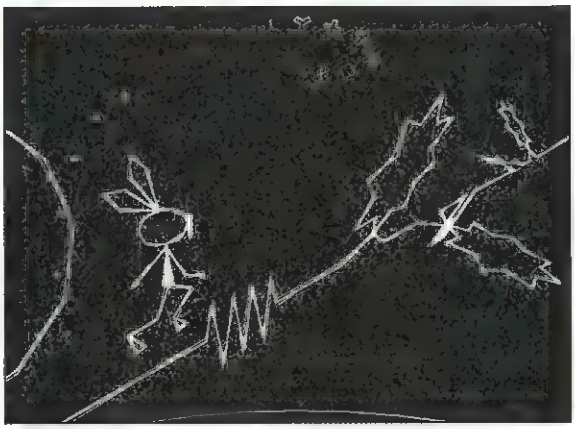
AMIENS PC (80)
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tel 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers



Voici l'exemple d'une musique au rythme soutenu. Pas évident.

Éditeur : Sony C.E
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : été 2000



Le design a beau être ultra-simpliste, j'adore

Vib Ribbon

Soucieux de surfer sur la vague estivale, de nombreux éditeurs misent actuellement sur les jeux de musique. Précurseur du genre avec son Parappa, Sony revient avec Vib Ribbon, une curiosité aussi déroutante qu'hilarante !

A force de rater quelques phrasés, le physique de Vibri aura tendance à s'altérer

Après le chiot rappeur en baggy, puis la biche rockeuse reine des riffs et des délires psychédéliques, toujours sur la brèche, Masaya Matsuura a eu une idée encore plus débile que de faire chanter des persos aussi plats qu'un escargot après un séjour sous les roues d'un 48 tonnes Son nouveau concept porte un nom : Vib Ribbon, son nouveau héros musical se nomme : Vibri, le lapin dansant ! L'objectif se résume en une phrase, celle qui suit d'ailleurs Sur un fond désespérément noir, Vibri dessiné en fils de fer tout tordus court sur un trait rectiligne... lorsque soudain, sous l'effet de la musique, des formes géométriques diverses surgissent comme autant d'obstacles à franchir sur le parcours de Vibri. On croirait voir un oscilloscope pris d'hystérie. Et Vibri qui se dandine, hop qui saute, hop qui fait L1, bas, R1, zouu, et qui se transforme en Super Vibri, et qui combine Croix, R1, et ouaip que je m'éclate en rythme ! Ouah, et moi qui pensais que le trafic de stupéfiants n'était pas encore trop répandu sur l'archipel nippon...

Chaque forme correspond à une touche, mais par la suite tout se compliquera.

Un délire bien-être

Sincèrement, je n'ai pas honte de l'avouer, j'ai essayé le jeu à 4h45 du matin après avoir passé ma journée à monter des meubles, eh bien l'effet s'avère plutôt surpuissant ! Si, si. Bon premier élément à prendre en compte, le design a beau être ultra-minimaliste, il est absolument craquant. La démarche de Vibri est si débile et les petits cris qu'il pousse (les voix resteront en japonais, excellent !) m'ont littéralement fait craquer. Bon néanmoins conscient d'être un animal assez particulier, je me suis alors mis en quête d'observer l'effet que procurerait ce jeu sur des sujets que je qualifierai de plus normaux. Et là du journalisme d'investigation à 5 heure du mat', je vous garantis qu'il faut s'accrocher. Donc me voilà en train d'errer dans mon appart' en chantier, le regard bovin, la mine pâteuse. Dans le salon, le jeu continuait à tourner, avec sa musique trippée à fond (pas de panique les murs sont bien isolés). Et tout à coup je me rends compte du subterfuge ! Ma copine intriguée s'était rapprochée de la Play et avait même franchi le pas : elle jouait à Vib Ribbon ! Je rêve ! Au final, après avoir découvert qu'il était possible d'insérer ses propres CD (une excellente idée !) la nuit s'est achevée avec Vibri qui dansait sur du Björk. Trippant. Avec son concept extrêmement simple (appuyer sur les touches en rythme avec les formes géométriques) et son côté hypnotisant, Vib Ribbon n'est clairement pas un jeu, mais plutôt un bon moyen de passer un bon moment. Reste à savoir à quel prix sera commercialisé ce, hum, délire.

Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : fin 2000

Spin Jam

Inspiré du célèbre Tétris, mais plus proche d'un Bust a Move, Spin Jam se veut un rien plus original. Le principe est simple, mais efficace : on empile des boules d'une même couleur, au minimum de trois, pour les faire disparaître et ainsi de suite. Le tout distillé au centre d'une pâquerette psychédélique, pourquoi pas ! On choisit d'abord un personnage haut en couleur qui matérialise en quelque sorte un tableau, puis on se lance. Les niveaux s'enchaînent relativement vite. En fait, le centre de la pâquerette peut être orienté comme bon vous semble pour aligner les boules. L'affaire se corse si vous n'êtes pas assez rapide puisque vos billes disparaissent avant de revenir en pagaille pour vous disperser. Attention également aux boules noires qui viendront, telle la gangrène, contaminer votre espace de jeu. Il n'empêche qu'on se laisse facilement prendre à ce titre très coloré et entraînant, seul ou à deux. Qui peut résister à l'appel du Tétris ? On a beau dire que, ouais, bof, il est passé de l'eau sous les ponts depuis, qu'il faut évoluer et tout et tout mais essayez donc de décrocher ! Une fois commencée, une partie succédant à une autre et l'esprit chevaleresque aidant, ben oui, relever les défis, tout ça, on continue encore et encore. Bon, j'admets qu'à la longue, ça peut devenir lassant quand même ! Les différents niveaux fonctionnent sur le même principe, avec une ou deux nouvelles couleurs de boules à chaque fois. On passe à l'étape suivante lorsque l'on a détruit le pétale de pâquerette correspondant à la boule. Voilà, c'est simple et bien entraînant ! Un petit jeu qui semble en définitive bien parti.

Pendant les chopes, la caméra se rapproche, comme dans un Tekken.

On reconnaît très bien les personnages des aventures de comics grâce aux costumes

Un gameplay proche de celui des jeux Capcom, plein de furies, de contres et de chopes

Éditeur : Activision
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : octobre 2000

X-Men Mutant Academy

Ce jeu de baston en 3D a bien changé depuis le début de son développement. . Les premières images dévoilées nous avaient franchement bien fait marrer, à l'époque ! Mais, comment la modélisation des personnages, les décors et le reste ont-ils pu être améliorés à ce point ? Eh bien c'est très simple : le développeur originel, Cyrox, s'est gentiment fait « remercier » par Activision qui, insatisfait des résultats obtenus, a finalement confié son bébé-licence juteuse à une autre équipe : Paradox. Si ce nom ne vous dit rien non plus, sachez qu'on lui doit un autre « fameux » jeu de baston : Wu Tang Shaolin Style... Hum, X-Men Mutant Academy en reprendrait d'ailleurs le moteur 3D, génial. Bref, si cette nouvelle version du jeu ne s'annonce pas franchement exceptionnelle, on a tout de même échappé au pire. Premier constat satisfaisant : les costumes des dix personnages proposés sont tirés du Comics, et non du film. Ouf... Quand je vous dis qu'on a échappé au pire ! Sinon, nous avons affaire à un jeu de baston très inspiré des productions japonaises, avec des Counters, coups spéciaux à base de quarts de tours, combos, jauges qui se remplissent en cours de combat, et autres furies. Un effort de qualité dans le gameplay (limite pompé sur les jeux Capcom quand même) se ressent donc sans mal... Même si, évidemment, on est encore bien loin de la perfection, et que l'on n'arrivera d'ailleurs sûrement jamais à la hauteur des softs de l'éditeur nippon... Qu'est-ce que vous voulez, on ne s'invente pas une si grande expérience comme ça. Voilà, nous attendrons la version test pour nous prononcer plus en détail sur la qualité de la réalisation et du gameplay

Entretien avec Dominique Cor président de Sega France

Ancien d'Electronic Arts et actuel Directeur Général de Sega France, Dominique Cor œuvre depuis près d'un an pour imposer la nouvelle vision du jeu de Sega. Après un bon départ, il était important de se pencher sur le parcours de la Dreamcast à une époque charnière de son évolution.

Joypad : Parlez-nous un peu de la Dreamcast en France. Après presque un an d'existence, quel bilan tirez-vous ?
Dominique Cor . Un bilan très positif. En effet, après avoir lancé la Dreamcast, le 14 octobre dernier, nous étions confrontés à un énorme challenge car il nous fallait imposer la première machine équipée d'un modem. Vous savez, être précurseur sur un marché est toujours un exercice difficile. Cela nécessite de fidéliser un nouveau public, de répondre à de nouvelles attentes mais aussi de faire changer les habitudes. Autant d'éléments peu évidents à réunir. Cela dit, à ce jour, nous avons vendu plus de 800 000 machines en Europe, un résultat qui dépasse nos espérances. Il est temps désormais d'aborder notre deuxième phase toujours tournée vers les jeux off-line, mais aussi depuis le 9 juin vers le on-line.

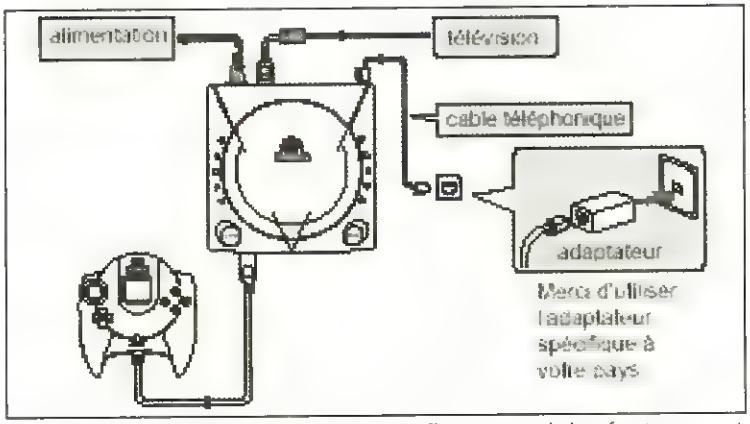
Comment motiver le jeu on-line ?
A cette occasion, pour qu'un maximum de gens puisse se familiariser avec le jeu en réseau, nous avons décidé d'offrir à tous les possesseurs de Dreamcast, le jeu Chu Chu Rocket. Pour nous, il s'agit du meilleur moyen d'effectuer une première approche en douceur avec le jeu en ligne, pour ensuite démocratiser son utilisation.

Comment allez-vous procéder pour développer le jeu en réseau sur Dreamcast ?
Il y aura un soutien régulier que je qualifierais de stratégique sur l'activité jeu en réseau de la Dreamcast. Comme vous le savez, proposer toutes les formes de jeu que ce soit face à l'ordinateur ou connecté avec d'autres joueurs via le Net représente l'axe principal, l'originalité de notre console Je pense même que, dans ce domaine, nous nous différencions de nos concurrents à venir car la Dreamcast est exclusivement une machine faite pour les joueurs. Nous vendons une console de jeu et nous souhaitons nous concentrer sur ce domaine, comme sur la convivialité qu'apportent les applications de jeu en réseau.

Quels sont les autres jeux on-line à venir ?
A partir de la rentrée, après Chu Chu Rocket, vous retrouverez des titres comme Quake 3 Arena, l'excellent Black and White ou encore Phantasy Star Online pour donner trois exemples concrets, mais il ne s'agit que d'un début Nous nous apprêtons à aborder pleinement le virage Internet.

Quelles sont vos ambitions pour le lancement de ce nouveau service ?
Aujourd'hui, en France, sur plus de 180 000 Dreamcast vendues, nous avons 62 000 personnes connectées à Dream Arena (NDLR : le portail Internet de la Dreamcast), ce qui signifie tout de même que près d'un tiers des utilisateurs a déjà une approche du Net. En fait, nous espérons pouvoir quasiment doubler ce chiffre. L'idéal serait d'amener les gens à se connecter pour découvrir ce que nous leur proposons sur le Net Franchement, je vous avouerais que, pour l'instant, c'est un peu un mystère pour nous de se dire que des gens ont acheté la Dreamcast et n'ont même pas eu l'envie ou la curiosité de se connecter ne serait-ce que pour voir comment ça fonctionne Maintenant, nous avons vraiment envie de leur dire : « Venez, franchissez le pas, réclamez votre copie de Chu Chu Rocket et connectez-vous ! » Je suis persuadé qu'ils verront alors que le jeu en réseau est bien plus accessible, convivial et divertissant qu'ils ne le pensaient.

Pouvez-vous dresser le portrait type du joueur Dreamcast en France ?
En fait, nous avons surtout regroupé des joueurs âgés de 18 à 25 ans Parmi ces joueurs, nous avons dégagé plusieurs tendances. Déjà notre cœur de cible reste les jeunes adultes de 22 à 25 ans qui représentent l'essentiel de notre public. Il s'agit avant tout de hard-core gamers comme à tout lancement de machine Puis on retrouve les aficionados de Sega, ainsi qu'une tranche de personnes qui trouvent en la



Ce petit schéma explicite les branchements à effectuer pour le bon fonctionnement de la Dreamcast. Sega optimise la clarté pour le grand public.

Les chiffres-clés de la Dreamcast en France

180 000	c'est actuellement le nombre de possesseurs de Dreamcast
62 000 personnes	c'est le nombre de personnes connectés sur Dream Arena, le portail Internet accessible via la Dreamcast
18-25 ans	c'est la moyenne d'âge d'un joueur Dreamcast
15 %	c'est le pourcentage de femmes qui jouent sur la nouvelle console de Sega
9 juin	c'est la date de lancement du service Jeu en Réseau de la Dreamcast
200	c'est le nombre de jeux qui devraient sortir cette année
800 000	c'est le nombre de Dreamcast vendues en Europe

Dreamcast une machine aux capacités très élevées disposant d'un positionnement d'ouverture, de convivialité et de partage assez différent de ces concurrentes. Notre public est constitué à 85 % d'hommes ce qui indique tout de même que 15 % des joueurs Dreamcast sont des joueuses. Sincèrement, je trouve cette dernière nouvelle très rassurante pour l'évolution du marché et je pense que l'offre Internet y a beaucoup contribué, car nous avons réalisé que les femmes étaient particulièrement attirées par ce service, plus qu'aux jeux d'ailleurs.

En parlant du catalogue Dreamcast, quels ont été les succès marquants cette année ? Une tendance est-elle en train de se dessiner ?
Crazy Taxi a été une très bonne surprise et continue à bien marcher. Le titre de NBA 2K a aussi remporté un franc succès grâce à la qualité de sa réalisation. Récemment, la sortie de Code Veronica peut d'ores et déjà être qualifiée de succès, tant le titre cartonne. Mais n'oublions pas non plus Soul Calibur, qui représente encore un événement surtout lorsqu'on le compare aux autres références du genre. C'est clair, ce jeu avait vraiment de l'avance sur son temps En ce moment, nous misons beaucoup sur Ecco the Dolphin, un jeu vraiment différent de ce qu'on a l'habitude de voir Donc, dans le fond, on se rend compte de la diversité des genres proposés, mais surtout que les possesseurs de Dreamcast sont attirés par les titres qui parviennent à mettre en valeur les capacités de leur machine et ceux qui sortent un peu du lot en termes d'originalité.

A l'occasion du lancement de la Dreamcast, en octobre dernier, vous nous parliez de votre volonté de renouveler l'image de Sega. Aujourd'hui, sentez-vous que le regard du public a changé face à Sega ?
Je pense que les gens ont eu la confirmation que nous étions capables de sortir des machines de très haute qualité. Et puis, pour nous, la Dreamcast n'est pas une ennemie, elle est une alliée. Contrairement à ce que nous pouvions dire par le passé (NDLR : Sega c'est plus fort que toi !), désormais, vous jouez avec votre console et non pas contre elle. Bon, bien évidemment, le sens de la compétition reste présent, mais il s'agit avant tout d'un partage. Le public semble l'avoir bien compris.

Malgré d'excellents titres, la Dreamcast ne décolle pas du tout au Japon. Comment analysez-vous ce phénomène ? Cela n'aura-t-il pas des conséquences à terme sur le marché occidental ?
Vous savez, le marché japonais est vraiment très différent du marché européen. Historiquement, les machines fonctionnent rarement dans les trois continents, alors même si c'est vrai que les orientations ne sont pas les mêmes au Japon, il faut prendre en compte les questions de public, d'attentes. Sincèrement, je ne pense donc pas qu'il y ait des influences directes sur notre marché, même s'il existe effectivement une volonté partagée de développer l'aspect en ligne de la Dreamcast. Les approches resteront toutefois différentes

Que pouvons-nous attendre de la part de Sega dans les prochains mois, aussi bien en termes de jeux que d'accessoires ?
Tout d'abord, il faut savoir que toutes les questions d'évolution de modem et de connectique sont actuellement en phase finale de développement et arriveront sur le marché assez vite. Quant au lecteur Zip de Iomega, nous comptons l'amener en France, même si pour l'instant nous n'avons pas encore fixé une date précise

« Nous nous apprêtons à aborder pleinement le virage Internet »

Quelle sera votre attitude pour contrer la sortie de la PlayStation 2 en fin d'année ? Comment allez-vous vous positionner ?
Vous savez, la Dreamcast est apte à amplement soutenir la comparaison avec cette console. Je pense d'ailleurs que les gens vont être surpris de voir les comparaisons de produits identiques sur les deux machines. En l'occurrence, je pourrais prendre l'exemple de Dead or Alive 2, que nombreux jugent plus abouti sur Dreamcast. Sincèrement, je suis persuadé que les joueurs vont vite se rendre compte que la PlayStation 2 n'est peut-être pas aussi bien née que ce qu'on a bien voulu nous faire croire. Cette année, nous nous préparons à sortir près de 200 nouveaux titres couvrant le jeu on et off-line ce qui représente un catalogue complet et particulièrement compétitif Aujourd'hui, nous attendons de nous confronter à la PlayStation 2 et non uniquement avec son ombre relayée par les chiffres et les idées annoncées par Sony. Avec le jeu on-line, le catalogue très étoffé, et un an d'avance sur le marché, nous avons clairement les arguments pour résister plus que largement à l'arrivée de la PlayStation 2.

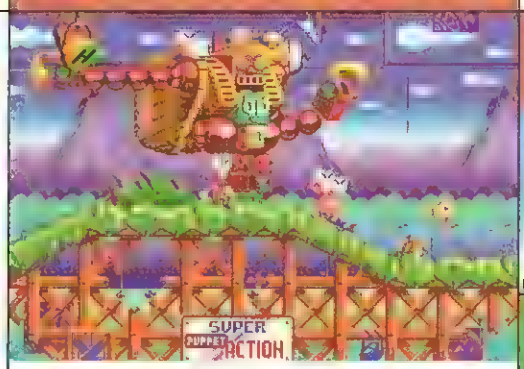
L'Histoire des jeux vidéo

Partie 7 : Megadrive : la première vraie console 16 bits

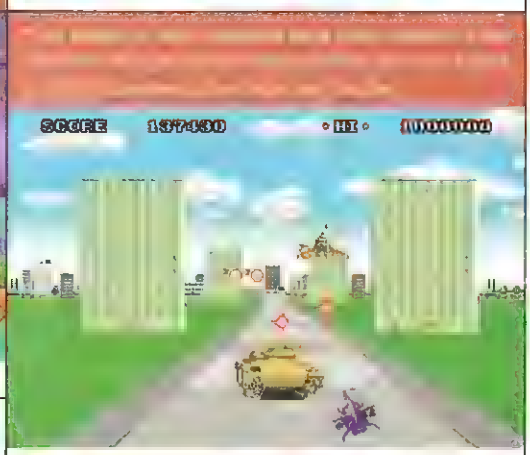
Après la NES, la Master System et la Nec, il fallait innover et proposer un nouveau produit capable de séduire les foules. Conscient de cet état de fait, et désireux d'acquérir des parts de marché avant Nintendo, Sega prend les devants et sort sa Megadrive. Retour sur le destin d'une machine qui nous aura tout de même bien fait rêver...

1988 1997*

Résumé de l'épisode précédent : Le mois dernier, nous avons ouvert une parenthèse sur les destinées parallèles - et pourtant si éloignées - de machines très différentes : la Game Boy et la Neo Geo. En l'espace de dix ans, elles auront chacune su s'imposer à leur façon et fasciner leur public. Mais après l'ère des 8 bits, il est normal de revenir sur des sentiers davantage balisés et de nous intéresser aux machines 16 bits, auxquelles la plupart d'entre vous ont sans doute, et heureusement, pu s'essayer...



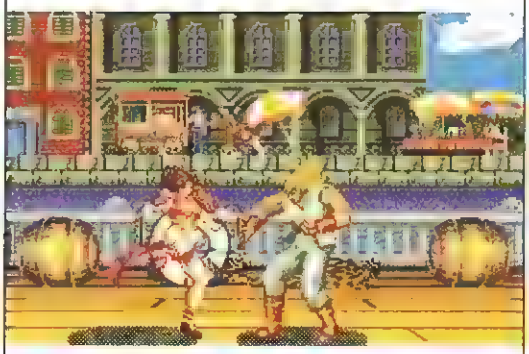
Dynamite Headdy (94)



Super Thunder Blade (88), un des premiers jeux de la console

Après le krach boursier dont nous avons déjà parlé, fin 83 début 84, les consoles ont énormément perdu de leur superbe aux yeux du grand public et de nombreux distributeurs. Dans son coin, Nintendo jouera un coup de maître avec la Famicom mais l'ère des ordinateurs, vague irrésistible, vient tout de même de s'amorcer avec des machines comme le Sinclair Spectrum ou le Commodore 64. En 1987, les choses commencent à changer et le marché des consoles reprend du poil de la bête. La NES s'impose définitivement et la Master System, malgré ses difficultés, permet à Sega de comprendre le marché et de s'y habituer. Ne pouvant définitivement plus se placer en leader sur un marché désormais dominé par Mario, Zelda et consorts, Sega décide de prendre les devants et de sortir une nouvelle console, basée cette fois sur une technologie 16 bits. Le pari est aussi intéressant que risqué, mais les micro-ordinateurs ont déjà pris de l'avance, avec des machines comme l'Amiga ou sa rivale de toujours, l'Atari ST. Comptant plus que jamais sur la conversion de ses différents titres arcade pour supporter sa nouvelle console, Sega sort une première version de la Megadrive (on écrit aussi MegaDrive ou Mega Drive) en octobre 88 au Japon...

Altered Beast (88). Impressionnant pour l'époque. Mais assez peu intéressant


Fatal Fury 2 (94), converti par Takara

Le renouveau d'une marque

Avec Space Harrier 2, Super Thunder Blade ou encore Altered Beast, qui font partie des premiers jeux à paraître sur Megadrive, Sega voulait démontrer que sa console était capable de supporter des conversions convenables. Par rapport aux standards de l'époque, le pari était réussi. Avec la sortie de la Megadrive au Japon et en pleine période Nec PC-Engine, l'import commence à naître et les machines sont importées pour se retrouver, certes en quantités limitées, aux Etats-Unis et dans certains pays d'Europe. La Megadrive sera donc déjà connue au pays de l'oncle Sam avant sa sortie officielle, en septembre 89, où elle sera rebaptisée Genesis. L'Europe sera davantage à la traîne - quelle surprise - avec une sortie en décembre 90, juste pour les fêtes de Noël. Aux Etats-Unis, la Megadrive sera distribuée assez largement grâce aux nombreuses simulations de sports qui voient le jour sur ce support. Electronic Arts notamment, avec John Madden ou NHL Hockey jouera un rôle majeur pour imposer la nouvelle console de Sega dans le cœur des aficionados américains. Et des titres comme Populous l'aideront dans sa quête d'originalité. Le fait que Nintendo soit cette fois à la traîne et ne sorte sa Super Nintendo que bien plus tard (plus de détails le mois prochain) joue bien entendu également en

faveur de cet état de fait... Enfin, n'oublions pas que le « Power Base Converter » permet de jouer aux jeux Master System sur Megadrive. Le concept de rétro-compatibilité était donc déjà d'actualité à l'époque.

Les conversions d'arcade sont une force pour la Megadrive, mais c'est aussi un carcan dans lequel Sega ne veut pas s'enfermer, et c'est avec plaisir que l'éditeur japonais accueille des « third-party developers » tels qu'Acclaim ou Disney, qui sortira entre autres le toujours mythique Castle of Illusion, starring Mickey Mouse. De son côté, Sega ne croise pas non plus les doigts et essaie de se démarquer. Sa réussite la plus incontestée sera bien entendu Sonic, que l'on trouve depuis lié à la marque. Sonic 2, avec derrière lui une campagne marketing de circonstance (le Sonic 2uesday), sera d'ailleurs le jeu le plus vendu sur Megadrive. Les médias s'intéressent à cette console à tous les niveaux, et Sega se fait le sponsor d'événements sportifs et musicaux en tout genres pour conquérir un public toujours plus large (Sony, avec sa PlayStation, a d'ailleurs bien compris ce principe et l'a appliqué, plus tard, avec encore davantage de moyens). Des périphériques verront également le jour sur Megadrive, 32 X et Mega CD (ou Sega CD), mais ils feront finalement pâle figure et ne connaîtront pas le succès. Sans entrer dans le détail, disons que vu la qualité intrinsèque de ces deux

John Madden Football (90), un titre important aux yeux du public américain

Jeux sans frontières

produits et au regard de la plupart des jeux qui sortaient sur ces supports, ce n'est guère étonnant. On ne peut pas gagner à tous les coups...

Une grande famille

La Megadrive a connu bien des « designs » différents et fait partie des machines les plus relookées de l'Histoire. La première Megadrive, japonaise, était noire et faisait 28,5 sur 22,5 cm. Un large logo « 16 BIT » était visible sur sa façade, ainsi qu'un petit carré violet caractéristique. La version Genesis, américaine, était légèrement différente, avec un logo plus petit et un texte ajouté : « High Definition Graphics ». Enfin, la version européenne, en plus de l'inévitable passage en 50 Hz, a hérité du nom japonais Megadrive, ainsi que d'un texte toujours plus pompeux : « high grade multi purpose intelligent terminal ». Il fallait oser...

Mais ça ne s'arrête pas là, loin s'en faut ! En 1993, la Megadrive 2 sort. Son design est plus carré mais ses capacités restent les mêmes. En fait, ce qui change, ce sont ses composants. La disparition de certains « détails », comme la prise casque par exemple, permettent de baisser les coûts de fabrication. L'adjonction du chiffre « 2 » derrière le nom Megadrive reste donc assez présomptueux... Et puis il y a eu d'autres machines passées plus ou moins inaperçues. La Wondermega, de JVC, était un combiné Megadrive + Mega CD, avec connections MIDI et fonctions Karaoke. Aux Etats-Unis, cette machine était connue sous le nom de « Xeye ». Il n'y a pas eu de sortie européenne. Il y a aussi le Multimega, une Megadrive et un Mega CD combinés, mais dans une version compacte. Le Multimega pouvait ainsi faire office de lecteur de CD portable ! La Nomad, elle, est une Megadrive portable avec un écran LCD, que l'on peut également brancher sur une télévision. Cette machine n'est pas non plus sortie en Europe. Une version détournée de la Nomad, la Megajet, était plus spécialement destinée aux voyages en avion, sur la Japan Airlines. Dénuée d'écran, elle se branchait en fait sur l'écran LCD incorporé dans l'accoudoir de certains avions (!). On imagine que c'était pour les passagers de 1ère classe... Enfin, n'oublions pas le Mega PC d'Amstrad, mariage étonnant (mais raté) de la console et du micro-ordinateur. Un 386 SX 25 couplé à une Megadrive... Quel étrange spectacle. Etonnante dans la forme, la Megadrive n'aura pas failli, dans le fond. Malgré ses capacités en deça de celles de la Super Nintendo (processeur central M68000 Motorola à 7,67 Mhz, 64 couleurs affichables sur une palette de 512, résolution de 320 x 224...) la Megadrive a su nous offrir nombre de titres passionnants. Jusqu'en 95, des jeux sortent encore sur cette machine puis les années 96 et 97 voient le nombre de sorties diminuer drastiquement. La Megadrive aura bien vécue. Saluons une reine...

Space Harrier 2 (88).

Yu ya Hakusho (94). Un des meilleurs jeux de combat de tous les temps, d'après Greg. On le doit à Treasure

Sonic 2 (92) aura dignement représenté le hérisson bleu

A suivre...

BuSiness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@btp.fr)

Le jeu vidéo un business à part entière

L'été c'est plutôt le pied, une sorte de période intemporelle où tout est censé bien se passer. Pas de cours à réviser, des milliards de jeux à essayer, des plages ensoleillées, la vraie vie, en somme. Oui, mais voilà, pendant ce temps, pendant que vous vous éclaterez au soleil, les développeurs ne vont pas chaumer pour vous préparer les bombes de Noël, les délires virtuels d'un futur toujours plus immatériel.

Kojima fronce les sourcils

Alors que la PlayStation 2 remporte un énorme succès au Japon, que les pré-commandes aux Etats-Unis sont juste colossales, quelques problèmes subsistent. En premier lieu, on dénote l'absence de titres vraiment révolutionnaires, de jeux qui vous font dire : « Whaaaaaa, ok, c'est bon, Play 2, j'te veux ! » Plus dérangeant encore, la relative grogne de certains développeurs commence à inquiéter. Le dernier en date n'est autre que Hidéo Kojima, le créateur de la série des Metal Gear. Alors, si son nouveau volet a stupéfait tout le monde lors du dernier E3, en quête permanente de perfection, Kojima San a accordé une interview choc à la chaîne MSNBC. Résumé : « Lorsque la PlayStation 2 nous a été présentée pour la première fois, Sony nous disait que nous aurions désormais la capacité de réaliser des jeux à la qualité graphique s'approchant d'un film hollywoodien, et c'est vrai... dans une certaine mesure. En effet, si nous avions débuté le développement de Metal Gear Solid 2 en souhaitant maintenir cette qualité graphique tout au long du jeu, cela aurait été tout simplement impossible ! Si vous prenez un titre comme Tekken Tag Tournamnent où il suffit d'afficher deux personnages et des décors fixes, il est envisageable d'atteindre une telle performance. En revanche, pour Metal Gear où nous devons gérer tous les paramètres tels que les environnements en 3D temps réel, n'y comptez même pas. (...) Je dois avouer que j'attendais plus (de la PlayStation 2). Nous n'avons pas ce qu'on espérait. Au début du développement, je redoutais vraiment d'aller travailler car je savais que nous ne pourrions finalement pas réaliser ce que nous envisagions. Toutefois, la qualité des graphismes que nous avons présentés est encore loin de ce que sera la version finale. Rappelez-vous de notre première présentation de Metal Gear Solid à l'E3 en 97, puis la version de 98... tout avait été amélioré. Il en sera de même pour Metal Gear Solid 2. » Des critiques assez claires sur la PlayStation 2, mais qui ne devraient néanmoins pas remettre en cause ni la sortie, ni la qualité hallucinante du prochain Metal Gear. Sachez toutefois que Konami et Microsoft sont très liés. Un Metal Gear sur X-Box ou sur Dolphin ? Pourquoi pas, surtout lorsqu'on pense que le développeur possède déjà les premiers kits ! A ce sujet, allez jeter un coup d'œil à Net P@d, vous y découvrirez une révélation des plus intéressantes.

Sega change de tête

Depuis le 26 mai, Shoichirou Irimajiri a été démis de ses fonctions de directeur général de Sega Enterprises. Faut dire, hop, un rapide coup d'œil sur le bilan de la simple année 1999-2000 permet d'apercevoir une perte de plus de 430 millions d'euros (soit près de 3 milliards de nos chers francs) pour le groupe. En effet, outre aux Etats-Unis, la Dreamcast peine effectivement un peu partout et en premier lieu au Japon où les chiffres sont dérisoires même comparés à la sortie récente de la PlayStation 2. Conscient de la situation et âgé de 60 ans, Irimajiri San a préféré présenter sa démission plutôt que de tenter le hara-kiri. Pourtant, n'allez pas croire qu'on en a profité pour injecter du sang neuf à la tête de Sega, pas vraiment. En effet, c'est Isao Ohkawa, 74 ans, président-fondateur de Sega et actuel directeur général de CSK (le principal actionnaire de Sega) qui devient directeur général de la boîte. Ambition affichée par le nouveau dirigeant : réussir avant ses rivaux le virage vers l'Internet. Cela passera nécessairement par un accroissement des services proposés via la Dreamcast (mail, diffusion de photos grâce au DreamEye, diffusion de contenus divers). « L'exercice 2001 correspondra à la troisième année pour les ventes de Dreamcast au Japon et la deuxième en Europe et aux Etats-Unis. Le groupe prévoit une amélioration de ses ventes et profits » a indiqué Yamazaki San, responsable de la division financière. Tandis que le vice-directeur général Shunichi Nakamura jugeait « très élevées » les chances d'annoncer un bénéfice. Peut-être la fin du tunnel pour Sega...

Square et Konami en conflit ?

Tout débute, non pas il y a quelques décennies mais plutôt il y a quelques mois. A cette époque, Konami achetait les droits exclusifs de la ligue japonaise de base-ball, tandis que Square encore possesseur de ladite licence, développait à la hâte Gekikukan Pro Baseball, la simu' de base-ball qui tue sur PlayStation 2 (mais si, souvenez-vous !). Le problème était que pour éviter les embrouilles, Square devait impérativement sortir son jeu avant l'été... période à laquelle Square perdait les droits de la J. League au détriment de Konami. Vous commencez à comprendre, je pense. Bah ouaip, Square n'a pas fini son jeu à temps et, pire encore, s'est légèrement brouillé avec la fédération de base-ball après avoir lancé sa campagne de pub alors que la licence ne leur appartenait plus. Rebondissement suivant, Square a donc essayé de s'arranger pour récupérer une sous-licence ou un terrain d'accord avec Konami. Mais voilà, le second gros problème : Konami préfère lancer son propre titre de base-ball pour Play 2, avant d'accorder une éventuelle partie de la licence à Square ! Les premiers seront les derniers, ça ne vous rappelle rien ? Quoi qu'il en soit, visiblement dégoûté par l'attitude de Konami, Square s'est vengé en refusant de vendre à Konami la chanson Eyes on me (thème de Final Fantasy VIII) pour l'utilisation dans un futur jeu de musique. Autre coup bas : Square a avancé la sortie de Final Fantasy IX au 7 juillet, soit un jour après la sortie des jeux de foot et base-ball (tiens, tiens) de Konami sur Play 2. Mais bon, en attendant, bien que totalement fini, le jeu de base-ball de Square commence à prendre sérieusement la poussière. Une fois de plus, ce sont les joueurs qui payent...

L'argent ne fait pas vraiment le malheur

L'été donne des idées, à commencer par inciter les différents éditeurs à communiquer leurs résultats financiers, bons voire excellents. Bah oui, les mauvais, on aurait plutôt tendance à les dissimuler, à moins qu'ils n'existent pas... rêvons doucement. En tout cas, au Japon, chez Capcom, Konami et Namco, on se la donne verre de champagne tout pétillant dans une main, liasse de billets bien verts dans l'autre. En effet, d'après le magazine MCV, les profits de Capcom ont explosé cette année de plus de 183 % (9,7 milliards de yens engrangés dans l'opération !), tandis que Konami enregistrait une hausse de 92,3 % de son profit net (18,3 milliards de yens dans la poche) et Namco se contentait d'amasser près de 6,3 milliards de yens de profit. Une période euphorique mais qui ne fait néanmoins pas oublier que l'année prochaine, synonyme de transition cruciale avec l'émergence des nouvelles générations de machines, devrait voir un sérieux ralentissement des profits. Allez, juste pour vous, voici un tableau regroupant les cinq éditeurs japonais les plus bénéficiaires de l'année 99-2000 sur le marché japonais. A noter que ni Sony, ni Sega, ni Nintendo n'apparaissent dans le top... Révélateur.

Editeur	Profits net (en millions de francs)
Konami	120
Capcom	660
Namco	440
Koei	200
Square	110

Un McRayman, z'iou plaît

Près de 800 restos McDo dans l'Hexagone, c'est déjà un peu plus que le nombre d'enseignes de P'tit App', un resto roi dans l'art du panini cramé. Chaque semaine, près de 800 000 menus Happy Meal distribués en France par McDonald's, bah, c'est déjà un peu plus que le nombre de menus servis par la cantine de l'école municipale de Martel dans le Lot. Alors, même si je pouvais continuer encore longtemps avec ce style de comparaisons inintéressantes au possible, j'ai décidé de m'arrêter là. Mais pourquoi parlez de McDo ? Eh bien car Rayman, le lémurien aux grands n'yeux et au pif démesuré qui sert de mascotte à Ubi Soft, a décidé de rendre visite aux menus Happy Meal. Voili, bah, c'est super, comme ça on peut se permettre de ressortir le couplet tout vieux et indigeste sur la démocratisation des jeux vidéo, et que c'est supra-sympa pour l'image des jeux. Ça permettra aussi aux gens aigris de déclarer qu'il s'agit encore d'une atteinte aux petites enseignes de la restauration ou encore qu'après nos salons, les héros lobotomisants envahissent nos assiettes. Mais, dans le fond, on pourrait aussi dire que Rayman est un peu comme nous, il aime le Coca et les mets bien gras.

Nouvelle carte à jouer

La NAOMI était bien gentille, une brave carte 3D qui permettait d'ailleurs d'excellentes conversions des jeux d'arcade Sega vers la Dreamcast, ouais, c'est sûr, on s'en souviendra pendant longtemps. Bon, enfin, tout ça pour dire, que Sega s'apprête à passer à la vitesse supérieure en salle d'arcade. En effet, le constructeur (toujours autant dans le rouge question finance, ce qui commence à craindre sérieusement) s'est associé à NEC et Imagination Technologies pour donner naissance à la prochaine génération de cartes d'arcade. Pour l'instant, on sait juste que la bête est conçue autour d'une architecture dotée d'un co-processeur Power VR gérant à merveille toutes les nouvelles techniques 3D actuelles. Bien évidemment, je vous éviterai le passage indigeste des specular lighting, avec scalability engine, z-buffering tri-linear advanced shadow tiepi... Sinon, dans le domaine des choses qu'un être humain peut comprendre sans trop se la jouer, sachez que les premiers jeux utilisant cette nouvelle technologie devraient sortir au Japon avant la fin de l'année. Une rumeur évoquant un certain Virtua Fighter 4 est d'ailleurs très répandue.

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes toutes consoles confondues. A cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de juin et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois (les sorties des derniers titres PlayStation 2 et Dreamcast ne sont donc pas pris en compte). Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe).

Top 5 japonais

1. The Legend of Zelda : Majora's Mask (N64)
2. Super Robot Taisen Alpha (PS)
3. Breath of Fire IV (PS)
4. Pawapuro Kum Pocket 2 (GBC)
5. Yugioh Monster Capsule (GBC)

Top 5 européen

1. WWF Smackdown ! (PS)
2. Resident Evil Code Veronica (DC)
3. Pokemon Red and Blue (GBC)
4. Euro 2000 (PS)
5. Star Wars Episode One : Jedi Power Battles (PS)

Top 5 Etats-Unis

1. Vagrant Story (PS)
2. Pokémon Trading Card Game (GBC)
3. Pokémon Yellow (GBC)
4. Excitebike 64 (N64)
5. Star Wars Episode One : Jedi Power Battles (PS)

Zique Pad

A en croire par l'abondance de vos mails, la naissance de Zique Pad a comblé nombreux d'entre vous. N'hésitez pas à m'envoyer vos idées ou appréciations (jchieze@hfp.fr). Dès la rentrée, quelques changements seront déjà notables, mais en attendant, mystère. Entre les bandes originales pure tradition et les musiques réorchestrées, vous comprendrez bientôt que les meilleurs jeux vidéo ne se contentent pas de charmer vos yeux...

Kessen

• Référence : KECH-1167 • Durée totale : [illegible] (38 plages)

ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP

Avis

Un très bon album dont on ne regrettera que deux éléments mineurs : l'absence de chœur pour souligner l'aspect épique des compositions, ainsi que la relative répétition de certains thèmes. Pour les amateurs de mélodies aussi rythmées que mélancoliques.

L'un des premiers titres majeurs de la PlayStation 2 aura au moins eu le mérite de tirer avantage de la capacité de stockage du DVD. Ainsi, la bande son de Kessen composée par Reijiro Koroku est intégralement jouée par un orchestre symphonique, l'orchestre international symphonique de Moscou pour être tout à fait précis. Un enregistrement qui s'est déroulé sous la baguette de Konstantin Krimets, du 4 au 6 décembre 1999, histoire de finir l'année en apothéose chez Koei. Mais revenons en à nos partitions. L'album, plutôt conséquent, suit en fait le cheminement du jeu et se divise en cinq chapitres, chacun introduit par la voix d'un narrateur japonais. Alors, bien évidemment, pendant que notre ami expose le scénario incompréhensible pour nous, vous manquerez quelques belles envolées lyriques, mais le plus beau reste à venir, euh à écouter. Tout débute par des rythmes très marqués où la force des cuivres soulignée par un jeu de percussions sourd et distant permet de bien restituer cette atmosphère pesante qui règne sur les champs de bataille de Kessen. Quant aux cors puissants et très présents, ils rendent à merveille l'arrogance palpable des shoguns stars du jeu. Cependant, la véritable richesse de cet album provient de la diversité des genres qu'il présente avec une alternance fréquente entre passages vifs, soudainement interrompus par un phrasé beaucoup plus mélancolique et mesuré. C'est ici qu'interviennent principalement les cordes et parfois même une très légère flûte qui, dans un style très nippon, accentuent l'impression de mélancolie qui se dégage incontestablement de cet album. La seconde moitié du CD privilégie ainsi les mélodies plus calmes, mais aussi plus émouvantes. Avec maestria, Koroku San nous propose un album au souffle épique, qui vous transportera grâce à ses qualités de composition et d'orchestration.

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province (à Rouen par exemple, allez faire un tour du côté de la Rue aux Ours). Sinon un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières, la classe en un mot. Selon les sites, les délais de livraison varient d'une semaine à un mois.

CD JAPAN
(http://www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(http://www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(http://store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYOPOP
(http://www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(http://www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue dans ce dernier cas, il y a peu de chance pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant parmi les chefs-d'oeuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir. Chaque mois vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus précisément d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8 étoiles correspond à un excellent album. Tandis que 10 « ZP » équivaut au chef-d'oeuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration.. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

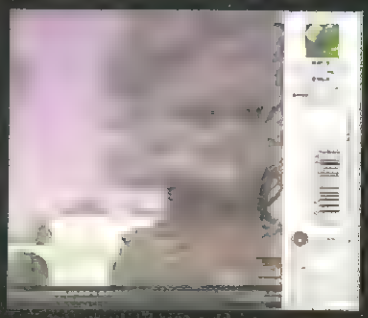
Seiken Densetsu Sound Collections

- Référence : PSCN-5029
- Durée : 70'04 (34 plages)

Avis

Seiken Densetsu Sound Collections est une valeur sûre. Dans cet album, Kenji Ito nous offre ce dont les béotiens ou les mélomanes rêvent tous : se sentir transporté dans une quête épique et grandiose. Un indispensable, tout simplement.

C'est sans nul doute un des albums cultes de musique de jeux vidéo. Mélangeant audacieusement musique originale de Game Boy (genre « biip, beep, bop ») et arrangements symphoniques superbes, il se démarque autant par la simplicité et la puissance émotionnelle de ses mélodies que par la richesse et la grandeur de son orchestration. Seiken Densetsu, traduit littéralement par la Légende de l'Épée Sacrée, n'est autre que le titre japonais de Final Fantasy Adventure. La musique de Kenji Ito n'a rien à envier à celle de son collègue de chez Square, Nobuo Uematsu. On retrouve le même caractère épique, avec l'emploi massif des cuivres et des percussions aux rythmes rappelant la musique latine, avec quelques influences de western. La suite symphonique (pas moins de 35 minutes) est une invitation au voyage. On s'imagine partir avec détermination, combattant des ennemis farouches, chevauchant maladroitement un chocobo pour enfin, lors de la confrontation finale, soulignée par l'accompagnement frénétique des guitares acoustiques, revenir victorieux, les chœurs symbolisant alors une célébration de la vie. Pour la fin de l'album, certains voudront peut-être se percer les tympans à l'écoute du processeur sonore de la petite console portative qui peut paraître agaçant, voire insupportable sur certains jeux. Mais ils seront surpris en écoutant cet album de se laisser envoûter par le lyrisme exacerbé du thème principal, par la noirceur oppressante des musiques de combat, ou bien encore par l'atmosphère paisible du village. Un album très frais et revigorant.



A VOUS DE VOIR... OU D'ENTENDRE

Afin de mieux cerner vos goûts musicaux, vos attentes en matière de musiques de jeux vidéo, mais aussi pour mieux prévoir le contenu des rubriques futures, je vous convie à me faire connaître quelles séries, quels albums retiennent tout particulièrement votre attention parmi les suivants. Un mail ou une lettre avec notifié « Zique Pad » dans l'intitulé, et l'affaire est dans le sac. Encore merci.

COMPOSITEURS

Nobuo Uematsu (Final Fantasy)
Koichi Sugiyama (Dragon Quest)
Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger, Chrono Cross)
Masashi Hamauzu (Chocobo Dungeon, Saga Frontier 2)
Koji Kondo (Zelda, Mario)
Hiroki Kikuta (Secret of Mana, Soukaigi)
Et tant d'autres...

SERIES

Castlevania (Dracula)
Parasite Eve
Suikoden
Resident Evil
Metal Gear
SaGa
Ys
Et tant d'autres...

Interview (suite)

Après nous avoir expliqué, le mois dernier, comment il s'y était pris pour tenter de transcender les émotions dans Vagrant Story, Hitoshi Sakimoto nous livre cette fois-ci sa vision plus générale de l'avenir des musiques de jeu. Des idées claires pour un compositeur d'exception passé maître dans l'art de faire vibrer le joueur.

Hitoshi Sakimoto (Square)

Parole de compositeur

Vos sons semblent à l'oreille bien moins synthétiques que ceux de la plupart des jeux PlayStation. Votre secret ?

Quand j'utilise les sons de vrais instruments sur mon synthétiseur, je ne garde que les sons qui, selon moi, véhiculent une émotion véritable. Ma façon de procéder est différente de ceux qui cherchent à recréer l'impression de « live » au moyen d'un synthétiseur. Je pense que les méthodes qui retranscrivent les sensations de la façon la plus juste devraient être favorisées. Et ce, même si le son qui en résulte est loin de celui produit par l'instrument original, ou encore si l'expression ainsi créée ne peut être reproduite autrement qu'avec un synthétiseur. C'est la raison pour laquelle, le musicien et le synthétiseur auront deux partitions différentes pour un même morceau. Je suis heureux que ma façon de procéder ait été jusqu'ici qualifiée de proche de la performance « live », mais la réalisation en est du coup très complexe. Ma façon d'aborder la composition musicale vient peut-être de mes influences techno.

Quelle est l'œuvre qui vous a le plus apporté dans votre carrière ?

Je m'assigne de nouveaux objectifs à chaque fois que je m'investis dans un nouveau projet, et je travaille dur afin de les atteindre. Dans cette logique, mon dernier projet est certainement le plus important et le plus mémorable. Mes influences ne sont pas, comme on l'a dit, classiques mais techno. J'ai, en effet, commencé à me familiariser aux théories d'orchestration et de composition avec le projet Ogre Battle. C'est pourquoi Ogre Battle est, de ce point de vue, le projet qui m'a le plus influencé. Je devais, au départ, me conformer aux exigences du réalisateur et, au bout du compte, ce fut un tournant majeur dans ma carrière musicale.

Comment envisagez-vous l'évolution des musiques de jeu ? Plus d'orchestral ?

Ce serait tellement plus intéressant si nous pouvions ajouter l'impression du live au jeu, et pas seulement une musique orchestrale. Je souhaite personnellement que cela arrive bientôt.

Pense-vous qu'un jour, les musiques de jeux auront le même impact que les B.O. de films ?

Je pense qu'à ce stade, les musiques de jeux vidéo influencent de plus en plus l'industrie de la musique en Occident. Certains artistes ont préalablement appartenu au circuit de production musicale des jeux vidéo. Bien entendu, les choses vont aller de plus en plus dans cette direction. J'aimerais personnellement que plus de gens soient aussi émus que moi lorsque encore adolescent, je jouais aux jeux vidéo et écoutais de la musique de jeux vidéo. J'espère que plus d'artistes issus de l'industrie cinématographique ou de la variété ou encore de la mode deviennent des acteurs de l'industrie des logiciels de loisir. Une interpénétration des différentes industries est à long terme inévitable.

NetPad
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

Ainsi, c'est donc vrai. Il suffit que le tournoi de Roland Garros débute pour qu'automatiquement la météo fasse des siennes... C'est quand même incroyable, hein ? Moi, ça me défrise... Bon, sinon, du côté de la météo ludique tout va bien. Il n'y a pas d'amas de nuages particuliers sur les contrées Sega, Sony ou Nintendo et c'est vraiment une bonne chose. Quitte à ne pas mettre le nez dehors, autant se dire qu'on va pouvoir s'amuser à la maison...

PlayStation PlayStation 2

Dans une interview accordée à EETimes, Nobuyuki Idei, le président de Sony a déclaré que Sony était prêt à faire de la PS2 un format « ouvert ». Autrement dit, Sony a décidé de vendre son procédé de fabrication des microprocesseurs et du chip graphique à d'autres sociétés, afin que ces dernières puissent, elles aussi, en fabriquer. « Le marché du jeu est énorme, précise Mr Idei, Il n'y a pas d'autres produits, sur le marché de l'électronique, qui se soit vendu à 2 millions d'exemplaires en 80 jours. Cependant, si la PS2 reste uniquement liée à Sony, cela limitera forcément sa pénétration sur le marché. En ouvrant le format, un nouvel horizon se dégage. » Cette décision de Sony est intéressante et très importante. En déléguant en partie la fabrication et la distribution de la PS2, Sony peut en effet davantage se concentrer sur d'autres projets, comme les capacités on-line de la console.

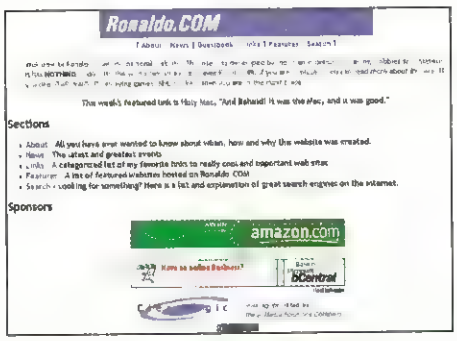
Avant de dévoiler sa nouvelle console PlayStation 1, baptisée intelligement PS one, et dont nous vous parlons plus en longueur dans les News Europe, voici le visage que la machine aurait pu avoir, selon le magazine japonais Famitsu. Bien avant d'arborer de fières rondeurs. Une mini-Lara Croft en quelque sorte. Certains d'entre nous commençaient même à flipper à l'idée de se retrouver avec un design beaucoup trop « carré ». Heureusement, il n'en est rien, et les fans de la première heure devraient être comblés.

Une poignée de fans d'Hideo Kojima se sont réunis pour essayer de faire « pression » sur Konami afin que ce dernier sorte enfin des jeux comme Snatcher ou Policenauts sur PS. Snatcher est certes déjà sorti, mais sur Mega CD, d'où une distribution forcément limitée. Quant à Policenauts (sorti sur PS au Japon), il semblerait que sa traduction ait été prévue - en américain, pas en français, faut pas rêver - lorsque tout à coup le projet a été abandonné. Bref, il y a des gens qui veulent goûter à tous les jeux de maître Kojima et pour cela ils essaient de se faire entendre. Ils ont bien raison, moi je dis...

Pour en rester avec Kojima, citons quelques extraits d'une de ses interviews accordée à MSNBC et concernant, je vous le donne en mille, Metal Gear Solid 2. A la question : MGS2 sera-t-il plus violent que le premier épisode ? la réponse de M. Kojima est intéressante : « C'est quelque chose que je voulais garder secret mais je vais vous le dire. En fait, le joueur va effectuer certaines actions au début du jeu qui vont nous permettre de déterminer à quelle tranche d'âge il fait partie, ce qu'il aime et quel est son sexe. Nous n'allons pas poser de questions directement mais nous nous débrouillerons à notre manière. Selon les informations collectées, il y aura alors plus ou moins de sang pendant le jeu. Evidemment, le joueur pourra deviner ce que nous voulons faire et « tricher » mais nous allons essayer de mettre en place des tests intelligents. Nous voulions également inclure une option qui permette de connaître les DVD (films) qui ont été lus sur la PS2 mais ça n'est apparemment pas possible. » Une mine d'idées, cet Hideo Kojima...

Intelligent et opportuniste, Namco a « cédé » Ai Fukami, la pin-up virtuelle de Ridge Racer V, à des publicitaires japonais. Ils utilisent cette dernière pour une pub, dans un magazine, concernant un système de navigation automobile. D'autres publicitaires seraient également intéressés. Les stars virtuelles valent donc bien de l'argent...

Ronaldo Ascimento, un programmeur américain, a eu la bonne idée d'enregistrer le nom de domaine www.ronaldo.com. Pas de chance pour Infogrames et son Ronaldo V-Football, qui se seraient bien vus propriétaires du site. M. Ascimento a bien inclus un lien sur sa page, qui redirige vers le site officiel de Ronaldo, mais celui-ci ne concerne pas le jeu et se concentre plutôt sur la carrière du joueur. « Quiconque cherche des informations concernant Ronaldo, que ce soit pour notre jeu ou tout autre produit, tapera logiquement l'adresse ronaldo.com. déclare un porte-parole d'Infogrames. Si nous ne récupérons pas ce nom de domaine rapidement, nous allons devoir dépenser beaucoup plus d'argent que nous l'avions prévu pour faire connaître notre site. » Aux dernières nouvelles, Infogrames aurait fait une offre approchant les 150 000 dollars (plus d'un million de francs). Moi, à ce prix-là, je sais ce que je ferais...

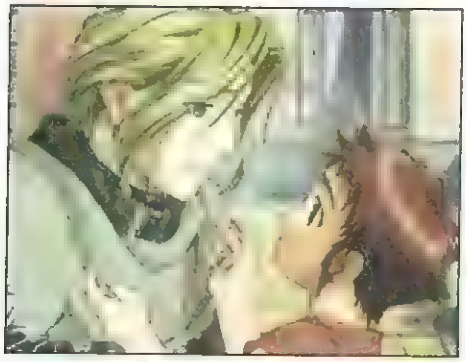


Chronique d'un succès annoncé : les précommandes de Final Fantasy IX (dont la sortie a été avancée au 7 au lieu du 19 juillet) s'élèvent d'ores et déjà à plus de 500 000 exemplaires au Japon. Ce chiffre date du 5 juin et se révèle encore plus impressionnant lorsqu'on sait que les commandes n'ont débuté que début juin ! Confiant - on comprend pourquoi - Square prévoit de vendre au moins 2,5 millions de ce nouvel épisode de FF au Japon.

Dans une discussion concernant les capacités de la PS2, Yoshiki Okamoto (Resident Evil) a déclaré que les limites graphiques de la machine pourraient être atteintes si seulement elle disposait de quatre fois plus de RAM. Les capacités de l'Emotion Engine et du Graphic Synthesizer lui paraissent excellentes, mais il se plaint d'avoir du mal à pousser la PS2 dans ses limites. Ses commentaires critiques font écho à ceux d'autres développeurs japonais, comme Hideo Kojima...

Toujours pour en rester avec Square et Internet, rappelons que le site www.final-fantasy.com est dédié au film FF, toujours prévu pour 2001. Les nouvelles infos et images concernant ce dernier ne sont pas légion sur le site mais il y a tout de même quelques « updates » de temps en temps. Pour le moment, vous pouvez découvrir des extraits (très courts) du film, la liste des acteurs américains qui vont s'occuper des voix des personnages (Donald Sutherland, James Woods, Alec Baldwin...) ainsi qu'un résumé du début de l'histoire.

Alors que Suikoden II est en passe d'arriver dans notre beau pays, Suikogaiden Vol. 1 : Swordsman of Harmonia est prévu sur PS pour la fin de l'année (au Japon, of course). Ce jeu d'aventure aux graphismes assez somptueux reprend l'univers et les personnages de Suikoden II. Deux volumes sont prévus. On parle également d'un Suikoden III - donc d'une vraie suite - pour PS2 mais aucune date n'est annoncée.



Rumeur : Nec reprendrait le développement de Far East of Eden III : Namida pour PS ou PS2. Rappelons que ce titre était prévu sur PC-FX (la machine de Nec qui s'est méchamment plantée) et que son développement a fini par être suspendu. Si cette rumeur se confirme, il faudra apparemment attendre bien longtemps la sortie du jeu puisqu'elle n'est pas prévue avant novembre 2001...

Un petit peu de FF IX encore. Dans le jeu, vous aurez un système de communication appelé MogNet. Bon, en fait, ce mot est un mélange de moogle (ces petites bestioles blanches super-mignonnes) et de network. En d'autres termes, ce sont les petits moogles qui se chargeront de vos lettres et paquets et joueront les « postmen ». Autre info, qui n'a rien à voir : le thème principal de FF IX sera interprété par la chanteuse japonaise Emiko Shiratori et aura pour nom « The Melodies of Life ». Il y aura une version en anglais et une autre en japonais. Pour le coup, cela nous rappelle un peu ce qui s'était déjà passé avec FF VIII...

Dreamcast

Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

www.QXL.fr
QXL

NetPad
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

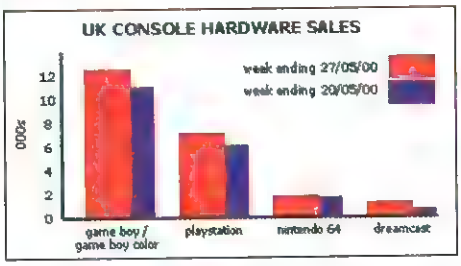
dommage) regroupant le 100 mètres, le 1 500 mètres, le saut en longueur, le lancer du javelot, le saut à la perche et deux autres sports encore maintenus secrets. Ne vous attendez toutefois pas à de grosses surprises (tiens, allez, je parie sur le lancer du marteau, et... le saut en hauteur !). Sinon, le jeu vous permettra d'afficher vos résultats sur le Net, histoire de se prendre pour le meilleur athlète virtuel au monde (où plutôt pour l'homme qui appuie le plus vite sur les boutons de son pad !). Vous pourrez aussi créer votre propre dieu du stade, mais surtout concevoir vous-même une sorte de mix d'épreuves. Un titre qu'on espère au moins aussi fun que son illustre prédécesseur.

Rumeur : Atlus serait en train de travailler sur un RPG reprenant l'univers bien glauque de Maken X. Le titre serait baptisé Maken X Despiria et devrait sortir avant la fin de l'année sur Dreamcast. Et là, moi, je dis que voilà bien une news passionnante comme on en fait plus.

Video System a récemment fait savoir que F1 World Grand Prix II était en cours de finition dans ses labos bien aseptisés (cf. News Japon). Au programme de cette réactualisation avec licence officielle et tout et tout, Traz' pourra retrouver avec une joie non feinte de véritables samples de bruits de moteurs, des effets spéciaux affinés (les étincelles, les déformations en temps réel des carrosseries, etc.) et, comme d'hab', on nous promet que nos yeux vont pleurer tant la beauté graphique sera hallucinante. Bien évidemment nous aussi comme d'hab', on va attendre une version jouable pour nous prononcer.

Toujours en pleine forme lorsqu'il s'agit d'annoncer quelques chiffres censés redonner le sourire à ses actionnaires, Sega Japon a déclaré pouvoir atteindre une base installée de 10 millions de Dreamcast dans le monde d'ici 2001. Alors, bon là, on se dit que, dans le fond, on espère bien que ces chiffres soient atteints, car sinon, hum, comment vous expliquer que Sega, bah, euh, pourra probablement se pencher, soulever le paillasson et glisser la clé sous la porte. Enfin, nous n'en sommes pas encore là, et pi Sega semble plutôt en forme en ce moment. Surtout question qualité des jeux, pas vraiment finance en revanche. Allez, on la veut notre belle guerre concurrentielle entre Sega, Sony, Nintendo et Microsoft ! Get ready to rummmblee !

Alors que fin mai, en Angleterre, le prix de la Dreamcast a baissé, s'élevant désormais à 149 £ (soit environ 1 500 francs), les ventes de la console de Sega ne parviennent toujours pas à décoller. Ainsi, malgré une accélération notable (baisser les prix produit toujours son petit effet), la Dreamcast reste la console la moins populaire de l'autre côté de la Manche. Un rapide coup d'œil au graphique suivant vous permettra de mieux comprendre la situation actuelle, en sachant qu'elle reste assez similaire en France et plus généralement en Europe.



Sur l'exercice 1999-2000, les ventes de Dreamcast ont atteint 4,65 millions d'unités, dont 2,5 millions aux Etats-Unis et 1,04 million en Europe. Mais M. Yamazaki (directeur financier) a souligné que Sega avait tablé sur un total de 4,9 millions de machines installées. En clair, la Dreamcast n'est pas le succès que Sega attendait et espérait ! La route est donc encore longue...

Le magazine nippon, Nekkei News, a annoncé que les liens unissant Sega et Microsoft venaient de se distendre gentiment. Le désaccord serait axé autour de la politique Internet des deux sociétés, Sega souhaitant visiblement adopter une stratégie toute Internet. Les rumeurs qui évoquaient une éventuelle compatibilité entre la Dreamcast et la X-Box tombent donc définitivement à l'eau. Autre élément intéressant : toujours d'après Nekkei News, Sega serait même en train de concevoir une nouvelle machine (pas nécessairement une console) qui regroupera toutes les applications accessibles par le Net donc de la musique, de la vidéo et des jeux ! Nous, on appelle ça un PC...

Rumeur : Utilisant le moteur graphique de Shenmue, Sega Japon serait en train de développer un titre à mi-chemin entre le survival horror et l'action/aventure baptisé pour le moment Head Hunter. Particularité du titre, vous pourrez vous déplacer où bon vous semble dans toute la ville et même conduire différents véhicules, du bus à la Harley. A suivre.

Sega baisserait-il les bras face aux histoires de compatibilité en Asie ? En tout cas, le constructeur envisagerait de sortir une Dreamcast intégralement dézonnée permettant de jouer à tous les titres Dreamcast du monde sans barrières de format NTSC ou PAL. Une excellente initiative !

A daté du premier juillet, Sega Japon se restructure pour mieux se préparer au virage Internet effectué par le groupe. Dans les faits, cela se traduit par la création de 9 sous-divisions indépendantes de Sega Enterprises. Une restructuration qui concerne 1525 employés et seul Sega Soft 2 ne sera pas touché, demeurant une équipe interne à Sega. Pour le reste, il vous suffit de décortiquer le petit tableau suivant pour tout comprendre. Et après, vous allez dire qu'on ne vous mâche pas le travail.

Ancien nom des équipes	Nouveau nom des com
Sega Soft #1	WooHoo
Sega Soft #3	Hit Maker
Sega Soft #4	Amusement Vision
Sega Soft #5	Sega Ros
Sega Soft #6	Smile Pit
Sega Soft #7	Over Works
Sega Soft #8	Sonic Team
Sega Soft #9	United Game Artists
Wave Master	Digital Media

Silent Scope, le jeu de sniper développé en arcade par Konami s'apprête à débarquer sur Dreamcast (et aussi sur Play 2), à l'automne. Pour l'instant, fini à 40 %, il devrait proposer des graphismes plus fins qu'en arcade et un système de snipe retravaillé par rapport à l'original qui disposait carrément d'un fusil. Pour console, le jeu disposera d'un viseur muni d'un zoom très

puissant constamment présent à l'écran. Pour l'instant, aucun accessoire n'est prévu.

Comment vous expliquer que les Japonais doivent avoir un cerveau complètement différent du nôtre. Non, parce qu'en Occident, lorsqu'on parle d'innovation, on s'imagine tout de suite des trucs furieusement high tech, au pire simplement tout argentés. Eh bien, chez Sega le dernier jeu ultra-révolutionnaire n'est autre qu'un titre de Mahjong, mais attention, subtilité notable, il utilisera le micro pour la reconnaissance vocale ! Après le sympatoche Pikachu de Nintendo et le très autiste et dérangeant Seaman, voici le nouveau titre à exploiter cette technologie de pointe. Bon, c'est une évidence chez nous, ça ne va pas avoir l'impact que cela pourrait avoir si Sega nous avait annoncé un Shenmue avec reconnaissance vocale, ou encore mieux un jeu de SWAT où vous donneriez votre ordre via le micro. Mais bon, déplacer des petits bouts de bois à la force de la voix, dans le fond, c'est peut-être aussi ça la surpuissance. Dites-vous qu'au moins, ça vous laissera les mains libres de saisir des chips et un bon verre de Coca. Et là, tout est dit.

Une petite news juste pour vous avertir que la Dreamcast va enfin débarquer en Corée à l'automne ! Et oui, les Coréens sont un peu à la traîne mais eux au moins, ils profiteront d'un réseau internet déjà préinstallé et parfaitement fonctionnel. Dans le fond le Net sur Dreamcast commencera vraiment pour tout le monde en même temps : en 2001 !

Rumeur : Le développeur des séries Streets of Rage et The Story of Thor serait en train de reprendre du service sur Dreamcast. Pour l'instant, aucun titre définitif n'a été annoncé mais il paraît plus que probable que la suite d'un de ses énormes succès soit en préparation.

Nintendo 64 et Dolphin

Chez Capcom, on aime le mouvement, le caractère non définitif des décisions. Une certaine conception de la vie qui réjouira probablement les futurs possesseurs de machines nouvelle génération. En effet, après avoir stoppé le développement d'Onimusha sur PlayStation pour le reprendre sur PlayStation 2, il semblerait que Yoshiki Okamoto (un peu le créateur de la série quand même et accessoirement vice président de Capcom), éternel abonné aux confidences à la limite de la gaffe, ait révélé un changement de plateforme pour Resident Evil Zero. Prévu actuellement sur Nintendo 64, ce nouveau volet pourrait ainsi finalement voir le jour sur Dolphin, la 128 bits très attendue de Nintendo. Il est intéressant de constater que le jeu était pourtant jouable à l'E3 sur la bonne vieille N64. Mais, visiblement, l'attrait de la puissance aurait fait changer le destin du titre. Dans le fond, si le jeu ne sort pas dans 107 ans et s'il profite d'améliorations techniques qui tuent gentiment, on ne devrait pas trop en vouloir à Capcom. Même pas du tout.

Hop, c'est fini pour Konami ! Bah oui, la branche américaine de l'éditeur vient, en effet, d'annoncer qu'il n'y a plus aucun titre de prévu pour la N64 d'ici à la fin 2000. Pas de réactualisation de ISS donc, un International Track and Field 2000 uniquement disponible à la location (en oui, ils sont comme ça aux States). Cependant, n'allez pas vous prendre pour un Paco Rabanne de seconde zone, Konami reste très fidèle à Nintendo et devrait même soutenir, dès les premiers instants, la Dolphin. Une autre rumeur d'importance se répand telle une traînée de poudre, mais je ne vous en dirai pas plus.. enfin, pas dans ce paragraphe. Tout se passe deux cent mètres en dessous, oui, oui, dans cette jolie case verdâtre baptisé « Rumeur », jetez vous dessus !

Rumeur : Vous voilà, très bien. La rumeur en question est d'importance car selon certaines sources directement liées à Konami, le futur de Metal Gear Solid 2 est plus complexe qu'il n'y paraît. Je m'explique. En effet, lors du dernier E3, la phénoménale vidéo du jeu était présentée uniquement sur le stand Konami. Rien du côté de Sony. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce que le jeu pourrait bien voir le jour sur plusieurs plates-formes et non pas exclusivement sur PlayStation 2 ! Le projet d'un développement sur Dolphin paraît même de plus en plus probable et ce pour diverses raisons. La première est la confirmation officielle de Konami que MGS2 sera compatible avec la version Game Boy Color de Metal Gear Solid ! Hum et la Game Boy Color ne serait-elle pas une machine Nintendo ? Croyez-vous qu'on pourra connecter la Game Boy et la PlayStation 2 ? Peu probable. En revanche, la Game Boy Color et la Dolphin pourront être connectées ensemble, c'est là une certitude. En outre, un commentaire d'un représentant de Konami a laissé penser que Hideo Kojima était de plus en plus intéressé par la Dolphin. Dernier élément en date, les commentaires assez amers du maître sur la machine de Sony (voir Business Pad), ainsi que ses réponses assez évasives concernant une éventuelle conversion Dreamcast sembleraient accréditer cette thèse. Lorsqu'on connaît les liens qui unissent Konami à Microsoft (accord de licences) et à Nintendo (accord de rien du tout, mais entente cordiale), on rêve déjà d'un Metal Gear tirant parti des spécificités de chaque console.

Toujours très courtisé, Shigeru Miyamoto a accordé une interview au magazine américain Nintendo Power Source. Au programme, on apprend en vrac qu'il est possible qu'un nouveau Star Fox voie le jour sur Dolphin et que Miyamoto San travaille déjà depuis de long mois sur un Zelda et un Mario sauce 128 bits. Aucune véritable confirmation donc, mais de nombreux élé-

NetPad
Les infos chaudes du Net

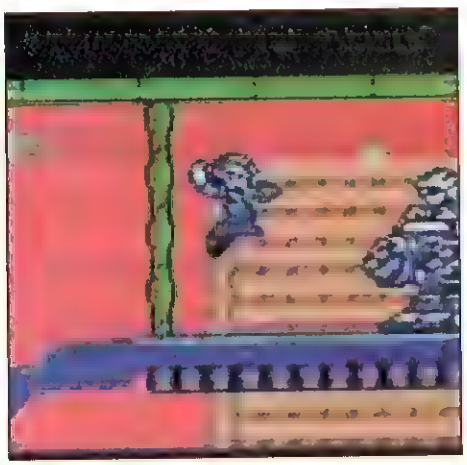
PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

ments qui font saliver à l'approche du Spaceworld, le salon dédié à Nintendo, où tout sera révélé sur la Game Boy Advance et la Dolphin. Vite, vite !

Pour ceux que les jeux de combat bien bourrins et bien ricains intéresseraient, sachez que dans la revue officielle de Nintendo U.S., une petite publicité présentait une interview fictive d'un journaliste avec l'un des personnages emblématiques de Killer Instinct (souvenirs, souvenirs). La scène était la suivante : Le journaliste : « Vous verra-t-on un jour apparaître dans un jeu Nintendo, M. Tusk ou n'êtes-vous alors plus qu'un simple plouc délavé des jeux vidéo ? » Réponse de l'intéressé : « Bien sûr que M. Tusk apparaîtra de nouveau dans un jeu vidéo ! Gardez un œil sur mon prochain rôle dans Killer Instinct 3, un jeu prévu pour le lancement Dolphin, à Noël prochain (ricanement). » Sincèrement, là, si vous souhaitiez une confirmation plus explicite, bah, je vais commencer à sécher sévère.

Portables, arcade, divers

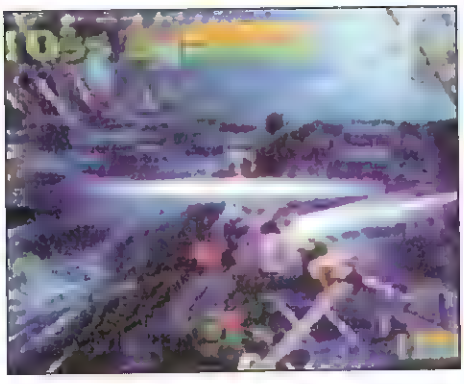
Rockman, alias Megaman chez nous, est de retour sur Game Boy Color. Dans Rockman X GB, vous découvrirez une nouvelle histoire de ce bioman bionique (articulez bien en prononçant « Broon », ça fait plus classe). Vous pourrez incarner soit Megaman, soit Forty, et employer des attaques inédites. Pour les fans, apprenez que les boss seront ceux déjà entrevus dans Rockman X et X2. Un jeu qui s'annonce idéal pour faire passer plus vite vos longs trajets estivaux.



Les Pokémon sont partout, même dans les colonnes d'Ouest France. Ainsi, on peut y lire que « les douaniers français ont saisi, entre le 15 et le 25 mai, pas moins de 1,3 million de produits dérivés des Pokémon, les bestioles japonaises adulées dans les cours de récréation. La première prise, soit 300 000 gadgets divers, s'est déroulée à Paris. La seconde saisie, un million de cartes de jeu et d'autocollants, a eu lieu dans un camion suisse, dans le Haut-Rhin. » Quelle classe ! Après les coups de couteau d'écoliers canadiens, des prétendus strip-tease de filles pour récupérer des cartes Pokémon rares, j'en passe et des meilleurs, on a maintenant droit à des fraudes douanières. Les Pokémon, phénomène de tous les extrêmes...

Bandai va sortir, en août, son robot WonderBorg. Il vous suffira de posséder une WonderSwan, pour commander à distance une espèce de tarentule mécanique. Tous les mouvements pourront être préprogrammés et vous pourrez même faire combattre deux WonderBorg ensemble. Amusant.

J'en connaissais certains qui tentaient par tous les moyens de remporter le très convoité prix du titre le plus long, mais là, les gars, ce n'est même plus la peine de lutter. Sega a tout balayé sur son chemin grâce à (accrochez-vous sérieusement, et essayez de tout lire sans reprendre votre souffle, vous allez voir l'exercice est ardu) : Virtual on Oratorio Tangram MSBS Version 5.66 ! Et là, je dis respect. Sinon, pour les choses pas trop intéressantes, sachez tout



de même que c'est Sega Soft 3 qui est en charge de ce jeu d'arcade qui tournera sur carte Naomi (et non pas la future carte de Sega). Le jeu intégrera trois nouveaux robots de la muerte, de nouveaux environnements et la possibilité de customiser les moindres éléments de votre Mecha. Petite nouveauté sympa, vous pourrez sauvegarder vos résultats dans le VM de la Dreamcast pour l'utiliser dans le Virtual On sauce DC. Ah oui, pour les maniaques, sachez aussi que lors des combats, outre des missiles, vous pourrez balancer des messages pré-définis à votre adversaire. Le tout durant l'été au Japon. Voili.

Croulant sous la demande de Game Boy Color, Nintendo a été obligé de repousser la sortie de la Game Boy Advance. Mais cela ne suffit visiblement pas. Secondement, la société a été poussée à augmenter le nombre de GBC fabriquées par mois. Ainsi, c'est désormais 2,5 millions de portables qui sortiront des usines Nintendo tous les mois contre 1,7 million jusqu'à aujourd'hui, ou hier d'ailleurs.

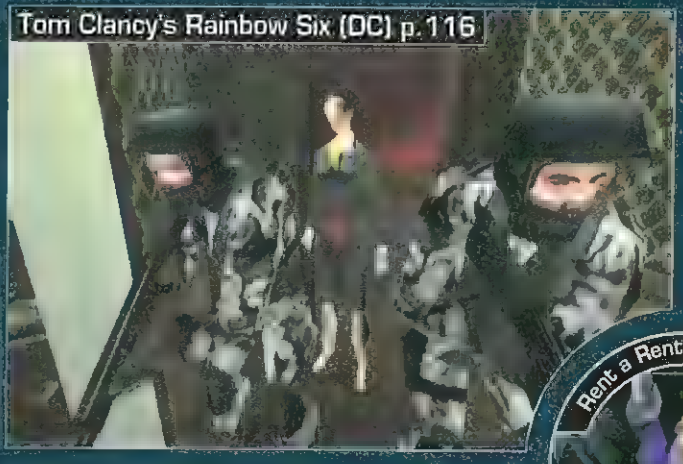
Sega Japon serait en train de développer en pseudo secret (la preuve, on est au courant !) une suite à Ferrari F355, actuellement baptisée Challenge II. Cette fois-ci, le jeu inclurait 9 tracés et offrirait la possibilité de régler tous les paramètres de votre bolide. Pour l'instant, c'est tout ce qu'on sait. Yu Suzuki doit être occupé, en tout cas.

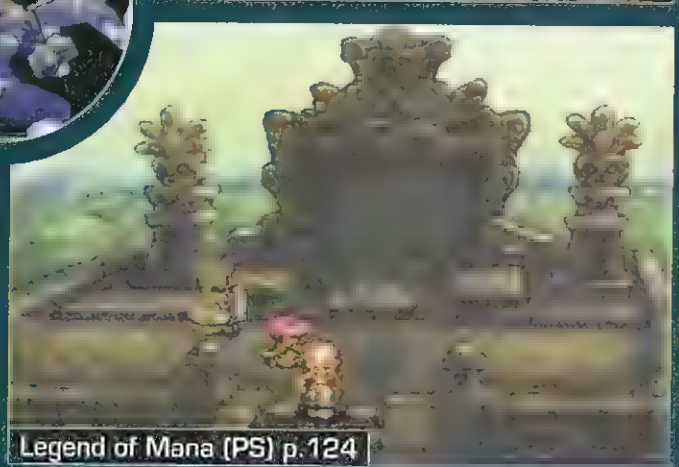
Après le succès fulgurant de Samba de Amigo (plus et arcade que sur Dreamcast d'ailleurs, et peut-être à cause du prix des maracas...), la Sonic Team a décidé de prolonger son trip « music game » en donnant naissance à Skyaka & Tambourine. Dans ce titre détonant, vous devrez pouvoir jouer avec votre clavier et un tambourin, afin de tout donner sur près d'une trentaine de mélodies pop. Ça va encore bouger sec.

Konami Japon a récemment annoncé s'être associé au prestataire Dwango pour déployer de multiples services Internet sur l'archipel comme le iMode et les jeux on-line. Bien évidemment, pour l'Europe, bah, pour l'instant, personne ne bouge trop son c...

Toutes les sorties japonaises et américaines

Alléluia, mes frères ! Rainbow Six est dans les bacs. Enfin du neuf sur console ! Si vous êtes un joueur courageux, agile de vos doigts et patient, foncez, vous vivrez une expérience unique. Pour le reste, ben, c'est un peu la misère. En toute honnêteté, on ne peut pas vraiment vous conseiller d'acheter FIFA World Championship sur PS2, le titre d'EA Sports n'apporte rien au genre, hormis une réalisation graphique léchée. Le reste de l'actualité import, quant à lui, est exclusivement réservé à Greg et aux otakus maîtrisant la langue d'Akira Kurosawa. Bah, pas grave, de toute manière, je suis sûr que, là, vous êtes en train de lire Joypad allongé sur le sable chaud et qu'une dizaine de naïades au teint doré étalent onctueusement de la crème solaire indice 12 sur vos épaules, vos bras, vos mollets, vos cuisses... Raaaaah, vive les vacances !

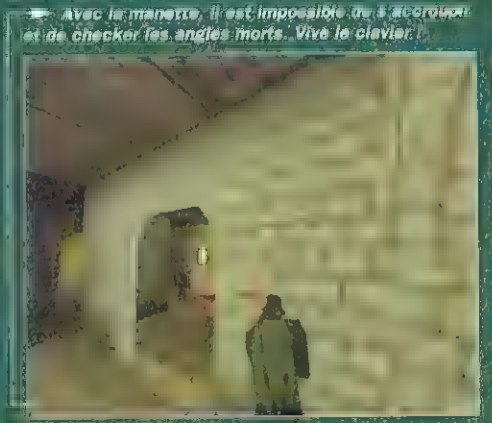




Dreamcast

Tom Clancy's Rainbow Six

Les SWAT débarquent enfin sur Dreamcast après de nombreux mois d'attente et de multiples retards. Un jeu de core-gamers, d'une richesse incroyable mais très difficile d'accès. Il est temps de changer nos petites habitudes ! All teams, move out !



Avec la manette, il est impossible de s'accroupir et de checker les angles morts. Vive le clavier !

Les phases de planifications sont passionnantes mais demandent pas mal d'expérience. Ne vous découragez pas !

Voilà enfin ! C'est fini, désormais, je ne vous gonflerai plus chaque mois en vous parlant de Rainbow Six dans les pages de garde, le titre mythique de Redstorm vient tout juste de sortir en import. Pourquoi avoir manifesté aussi vivement notre impatience ? Tout simplement parce que cette simulation de force spéciale ouvre littéralement une brèche dans cette routine vidéoludique que nous, joueurs, subissons depuis un peu trop longtemps. Faites un rapide tour d'horizon des sorties 99/2000 et comptez les concepts novateurs, en toute franchise, combien de jeux vraiment originaux ont été présentés au salon de l'E3 ? No comment. L'industrie du jeu vidéo vit une crise de créativité imputable en grande partie au souci de rentabilité et au risque commercial que représente dorénavant l'innovation. Voilà, c'était juste un petit préambule Che gevarien, comme ça, histoire de râler. Bon ouais, désolé, on ne se refait pas. Maintenant passons aux choses sérieuses.

UNIQUE AVEC UN GRAND U

Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de Rainbow Six, sachez que cette simulation de SWAT inspirée d'une nouvelle de Tom Clancy a, lors de sa sortie sur PC, littéralement bouleversé le petit monde du First Person Shooter en apportant au genre une dimension tactique très poussée. Mine de rien, c'était en novembre 98 ! En fait, le gameplay se divise en deux phases bien distinctes. Dans la première, il va s'agir de planifier l'assaut de vos forces spéciales. Vous devrez dans un premier temps prendre connaissance du briefing, passer en revue toutes les informations des services de renseignements (les doublages sont vraiment excellents) et même jeter un oeil à la presse quotidienne. Les plus flemmards se contenteront sûrement de lire uniquement le résumé des objectifs, mais ce serait passer à côté du background passionnant des missions. En effet, dans R6, toutes vos opérations commando ont un lien entre elles et suivent une trame géo-politique vraiment bien ficelée qui est d'ailleurs celle de la nouvelle de Tom Clancy. Mais, chut, nous n'en devoilerons pas plus !

JUST BE PATIENT...

Après avoir récolté toutes ces informations, il va falloir sélectionner les agents (6 contre 8 sur PC) en fonction de leur spécialité, les équiper et composer des escouades (de 1 à 4). Vient enfin l'élaboration du plan d'attaque qui déterminera la réussite de la mission. A partir d'une carte des lieux, il va s'agir de « programmer » vos groupes de SWAT en déterminant le chemin qu'ils devront emprunter au moyen de waypoints et les actions qu'ils auront à effectuer à certains endroits chauds en assignant ce qu'on appelle des go-codes (par exemple : crocheter, désamorcer, escorter, balancer une grenade, etc.). Bonne surprise, à l'inverse de la version N64, vous disposez de toutes les subtilités de la version PC. Cette phase est véritablement passionnante, elle représente le coeur de R6. Pourtant, beaucoup de consoleux risquent de la trouver fastidieuse, rébarbative, trop compliquée, trop PC quoi. C'est vrai, la prise en

Tom Clancy's Rainbow Six

Editeur	Redstorm Entertainment
Dispo. Europe	Target acquired !
Genre	Simulation de forces spéciales
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Très difficile
Continues	Sauvegardes
Spécial	Compatible avec le Rumble Pack
Existe sur	PC, PlayStation et N64
Compréhension de la langue	Recommandée

mains n'est pas évidente : les maps sont immenses, il faut bien les étudier, penser les actions des équipes, anticiper les dangers. On est souvent obligé de retravailler les points de cheminements et coordonner les actions des escouades demande pas mal de pratique ainsi qu'une bonne mémoire. Ça prend aussi pas mal de temps (parfois plus de 30 minutes)... surtout avec un stick analogique. Comme sur N64, l'usage de la manette ne facilite pas franchement la navigation dans les menus. Rien de comparable avec le confort d'utilisation d'une souris, mais bon, c'est surmontable. Ça vaut vraiment la peine de s'acharner. Après de nombreux tâtonnements, on parvient à élaborer des plans redoutables et à mettre au point des actions coordonnées implacables. L'autre avantage, c'est qu'une fois que vous connaissez bien une mission, vous pouvez la mener à terme de plusieurs façons en expérimentant des tactiques toujours plus complexes. Un conseil, ne cherchez pas à enchaîner trois missions en une après-midi. Une par jour, c'est la prescription idéale.

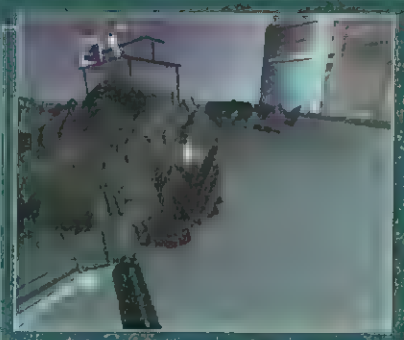
UNE CONVERSION PARFAITE ?

Le plan établi, vos SWAT passent à l'attaque. Là, encore on retrouve toutes les caractéristiques de la version PC. Vous contrôlez une équipe mais à tout moment, vous pouvez choisir de passer de l'une à l'autre. Il est possible de switcher entre une vue subjective et une vue à la troisième personne (très pratique pour checker les intersections dangereuses et les angles morts). Le gamepay, lui, n'a bien entendu pas grand-chose à voir avec un doom-like classique. La précision des tirs dépend de votre vitesse de déplacement , certaines actions vous rendent très vulnérable (comme crocheter, escalader, désamorcer) et une bastos bien placée suffit généralement

La devise de R6 : un bon terroriste est un terroriste mort !

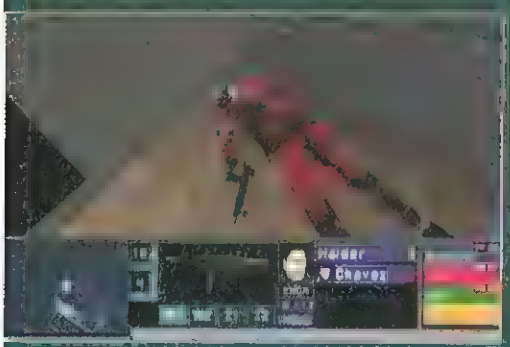
Contrairement à la version PC, on ne peut sélectionner que 6 agents au lieu de 8.

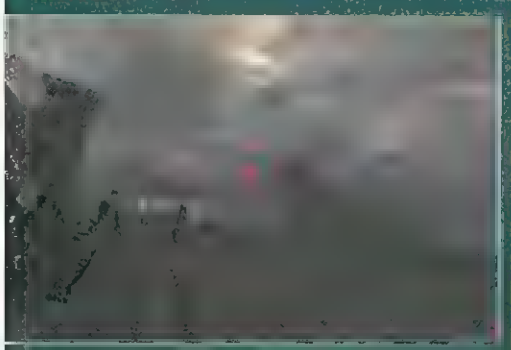
Contact ! Vos coéquipiers vous assistent efficacement, de vrais tueurs !



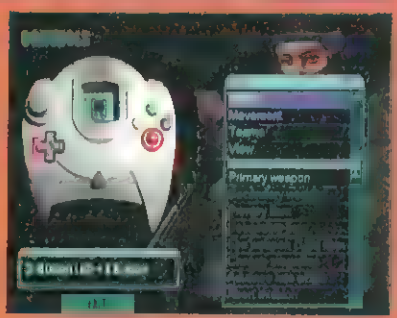
Pas toujours facile la vie de SWAT : une balle suffit généralement à vous tuer.

Y a pas à dire vos SWAT ont vraiment la classe !





Petite expérience



Sans trop y croire, on a tenté une petite expérience en branchant le clavier jap' sur le port 2 de la Dreamcast. Il faut savoir que ni la notice, ni les menus ne font état d'une quelconque compatibilité. Et là surprise, Rainbow Six reconnaît le périphérique. En tout cas pour les 3/4 des fonctions de base (go-codes, sélection des différentes vues, de l'armement, de la cadence de tir, des équipes, accroupissement) L'assignation des touches est grosso-modo identique à celle que l'on peut trouver sur PC. Pour les déplacements, en revanche, vous devrez connecter le pad sur le port 1. En effet, les touches fléchées ne sont pas reconnues et font planter le jeu systématiquement. Il est évident qu'avec cette config', R6 devient tout de suite beaucoup plus jouable même si le stick ne remplace pas une bonne petite souris. Adieu les combinaisons de touches abracadabrantes. On peut donc facilement imaginer que la version européenne fonctionnera avec le clavier et la souris... heu, enfin, à condition que Rainbow Six soit distribué sur le vieux continent, car pour le moment du côté de Take Two Interactive rien n'est moins sûr Groups...

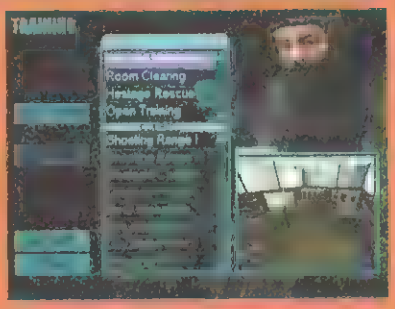
Lors des missions de nuit et dans les endroits sombres, n'oubliez pas de brancher vos night goggle.

à vous envoyer ad patres. En clair, R6 ne laisse aucune place au bourrinage. Enfin techniquement, la conversion s'avère des plus réussies malgré une résolution en 640/480 et un frame rate un chouïa moins speed. Hélas, mille fois hélas, aussi exceptionnel soit-il, Rainbow Six n'obtiendra pas la note de 8/10. Tout d'abord, c'était presque inévitable, l'ergonomie est d'une lourdeur incroyable. Les développeurs ont été obligés de concentrer une trentaine d'actions sur le paddle, ce qui implique des combinaisons de touches délirantes ! Difficile de ne pas s'embrouiller dans le feu de l'action. Sincèrement, j'en connais qui vont s'arracher les cheveux par touffes ! Le stick analogique a, quant à lui, un temps de réaction un peu lent et manque de précision quand il s'agit d'ajuster une cible en mode Snipe, ce en dépit du système d'acquisition automatique. Cependant en persévérant, on peut s'en sortir sans problème. Prions toutefois pour que la version européenne soit compatible avec le clavier et la souris. Mais il y a plus énervant, un truc qu'on a tous du mal à avaler : R6 DC conserve les bugs grossiers de la version PC non patchée ! En fait, dans les endroits exigus, si deux équipes se croisent, elles s'empêcheront de passer ! Pire les membres d'une même team peuvent se gêner ! Une seule solution, les décoincer manuellement ! Idéal pour perdre le fil de son plan d'action. Il arrive également que vos agents restent bloqués devant une porte, comme ça sans raison. Lourd. Enfin, si vous optez pour un mode de déplacement « blitz » (éclair), attention, le leader aura tendance à semer ses coéquipiers qui ne trouveront plus leur chemin et tourneront en rond. Généralement ça se produit dans les longs escaliers ou sur les échelles. Okay, tous ces bugs sont « contournables », avec un peu d'expérience on fait avec, pour finalement profiter de toute la richesse du gameplay. Mais comment ne pas sanctionner ce manque de finition qui fleure bon le foutage de gueule. Merde, ce jeu a quand même 2 ans ! A quoi étaient dûs ces multiples retards ? Pour finir ce chapitre des remontrances, on soulignera en gras l'absence de mode Multi-joueurs. Pas de net, pas de split. Une petite déception. Rainbow Six reste malgré toutes ces imperfections un titre mythique d'une profondeur incroyable, un expérience unique sur console. Ça vaut peut-être la peine de passer outre ces quelques défauts, non ?

Willow

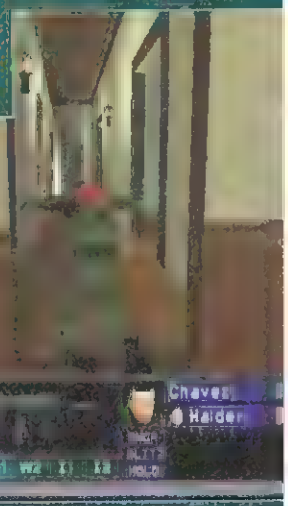
The complete

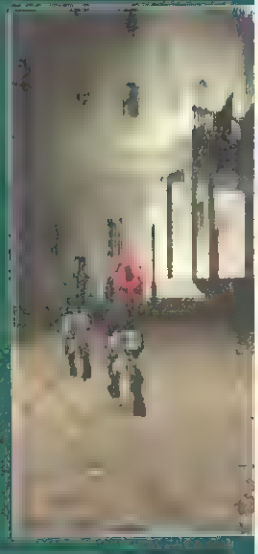
Si la version N64 ne proposait que 12 missions, Rainbow Six Dreamcast, lui, compile toutes les missions de la version PC, soit 16 opérations commando, plus les cinq missions de l'add-on Eagle Watch, qui précisons-le, bénéficient de petites améliorations graphiques (logique cet add-on est sorti 6 mois après R6). Très peu de déchets, sur les 21 missions, deux se sont révélées peu passionnantes Assassinat, désamorçage, sauvetage, pose d'écoutes, piratage de données informatiques, il y en a vraiment pour tous les goûts. Vous retrouverez d'autre part l'intégralité des missions d'entraînement, à savoir une bonne trentaine d'exercices : nettoyage de pièce, libération d'otages, stand de tir, entraînement aux explosifs, chasse aux terroristes sur 2 maps tactiques vraiment bien fichues... tous ces petits cas pratiques devraient vous permettre de bien maîtriser l'élaboration des tactiques collectives. Dernier petit conseil oubliez le mode Novice, commencez directement en Vétéran et surtout ne vous servez pas des plans par défaut, ces derniers sont généralement inefficaces !



Note

7/10





Un exemple de go-code tout simple : quand vous déclencherez votre ordre, le leader ouvrira la porte et son coéquipier balancera une grenade. Héhé !

PlayStation

Note

7/10

pour les japonisants

Space Battleship Yamato 2

Dans le cœur des Japonais, avant Albator, du même auteur, il y a Yamato ! Le jeu culte auprès des fans de la série connaît une suite étonnante !

En combat rapproché, les tirs se font automatiquement. Vous sélectionnez uniquement les déplacements du vaisseau, ainsi que les pièces d'artilleries à utiliser. C'est déjà énorme.

Les scènes de transition sont nombreuses et sembleront longues pour les non-japanisants. Les autres se régaleront.

Stratégie, shoot et furtivité pour un seul jeu

Les séquences dessin animés sont malheureusement un peu rares.

Comme je vous l'explique dans le test de Cosmo Warrior Zero (voir les Zappings Japon), Leiji Matsumoto, l'auteur d'Albator, est très sollicité en ce moment pour ses licences, et on risque de voir de multiples jeux tirés de son univers débarquer ces prochains mois. En tout cas, s'ils sont de la qualité de ce Yamato, je ne dis pas non. Yamato, c'est l'histoire de jeunes gens embarqués dans l'un des plus grands bateaux de la marine japonaise, coulé lors de la Première Guerre mondiale et transformé en super-vaisseau spatial, en 2197. Ce vaisseau est le seul capable de sauver la Terre des Gamiras, extra-terrestres belliqueux à la peau bleue. Après les avoir battu, l'équipage sauveur de l'humanité pensait couler des jours heureux, mais de mystérieux vaisseaux spatiaux échappant aux radars font leur apparition. Et révolla notre jeune équipage reparti dans l'espace, avec en prime le statut de traîtres à la nation... Comme seul Leiji Matsumoto sait les construire, une histoire dramatique avec des vrais mecs qui pleurent et qui se battent pour une cause que l'on pensait perdue. C'est beau, quand même...

ENTRE STRATÉGIE ET SHOOT'EM UP...

Yamato 2 est génial. Si, si, il est génial ! Bon, passés les menus très compliqués tout en japonais, il est génial. La phase principale de jeu se déroule sur un grand échiquier spatial. Là, on décide du déplacement du Yamato, au tour par tour. Et lorsque l'on rencontre des ennemis, c'est là que tout se complique, mais que c'est bon. Plusieurs choix s'offrent à vous : tirer de loin en restant sur l'échiquier, se déplacer sur l'échiquier jusqu'à toucher le vaisseau ennemi et entrer en combat rapproché à la Albator, ou encore lancer vos petits chasseurs pour passer en phase shoot'em up. Mais attention, lors des combats avec statistiques et compagnie, l'état de vos compagnons sera primordial : Si votre canonnier est à l'infirmerie, vos tirs vont moins toucher l'ennemi, et si le mécano est à l'hôpital, vous allez le sentir lors des manœuvres. De la même manière, votre équipage étant réduit, vous allez devoir choisir entre tirs à distance et tourelles de corps à corps à chaque combat, sans compter les postes de pilotage d'urgence et autres magouilles de vieux briscard de l'espace. D'une réalisation honnête mais pas transcendante, Yamato 2 fait partie de ces jeux hypnotisants qui fascinent tellement ils sont difficiles, mais qui offrent du plaisir à chaque action réussie. Il ne vous reste qu'à apprendre le japonais.

Greg

Space Battleship Yamato 2

Editeur	Bandai
Dispo. Europe	Y a ma tante !
Genre	Action/stratégie
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	2 à 14 blocs
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Illimités
Special	Très classe sur PS2
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

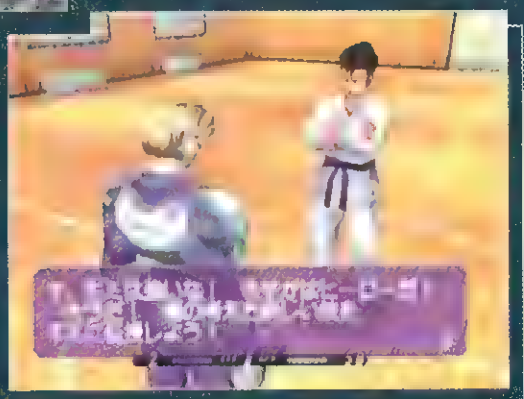
Dreamcast

Rent a Hero

Jeu complètement obscur de la Megadrive japonaise, super-culte auprès des professionnels japonais, Rent a Hero revient dans une belle 3D qui fait honneur à la Dreamcast.

Ne vous trompez pas. Ici, notre héros est en train d'activer le passage secret du Service Café, afin d'accéder au labo secret Seca.

Voici le labo secret de Seca, avec ses techniciens zélés et ses hôtesses nunuches.



Pour apprendre de nouveaux coups, vous irez voir Segata Sanshiro, mon idole. Ici, il est un prof de sport zélé.

Le principe du jeu dont je vais vous parler est extrêmement original, et prend à contre-pied la plupart des concepts du jeu vidéo. Ici il s'agit en effet de location de pouvoirs, un peu à la manière de Luke Cage et son compagnon Iron Fist chez les éditions Marvel dans les années 70. Partant de l'idée qu'il existe des films de série B et qu'il faut faire des jeux de série B, Sega a donc créé ce Rent a Hero, loufoque mais excellent. Le joueur incarne un jeune garçon comme seule la si particulière société américaine peut en produire. Blond, sportif, étudiant, avec une famille sans histoires. Vient le jour où, en commandant une pizza, il se trouve en possession d'un costume de Super-Héros. Bien entendu, ce costume lui fournit de la super-force, de la super-vitesse, et tout le minimum syndical d'un vrai héros. Le problème, c'est qu'être un héros demande des sacrifices. La en l'occurrence, il faudra louer ce costume, si Albert, fraîchement rebaptisé, veut le garder. Pour le garder sans sombrer dans la délinquance, mais en gagnant de l'argent, il va donc louer son corps. Il faudra en fait accepter n'importe quel job. C'est ainsi que l'on se retrouvera aussi bien garde du corps ou sauveur d'otages, que livreur de bouffe chinoise, ou assistant en shopping. Bien entendu, il y aura aussi des petits boulots beaucoup plus rentables, comme par exemple patrouiller dans un quartier dangereux, l'escorte de fonds pour une banque, ou encore les missions de garde du corps ! Bien entendu, plus une mission est dangereuse et plus elle risque d'être bien payée. Il ne faut en aucun cas négliger une seule source de revenus, puisque votre armure est en location, et pour la conserver, il faudra verser de l'argent toutes les heures et demie de jeu, environ. Et puisque l'entreprise Seca (tiens ?) qui vous loue l'armure est un peu dans le rouge en ce moment, il va aussi falloir payer si l'on veut

Rent a Hero

Editeur	Sega
Dispo. Europe	Call a Hero
Genre	Action/RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (20 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Illimités
Spécial	Puru Puru Pack
Existe sur	Megadrive (youpi !)
Compréhension de la langue	Indispensable

de nouveaux pouvoirs. A croire que le socialisme n'existe pas chez les super-héros.

SHENMUE DEVENU X-OR !

La première chose qui frappe lorsque l'on joue à Rent a Hero c'est sa qualité. Surtout lorsque l'on sait qu'il est réalisé par une petite équipe. Graphismes détaillés, intérieurs de maisons complexes, vues de caméras subtiles et bien choisies... un travail remarquable. A croire que Rent a Hero est l'ambassadeur des jeux DC de seconde génération, et qu'il deviendra, on l'espère, le minimum graphique acceptable pour tous les jeux suivants. Personnellement je soupçonne l'équipe de développement d'avoir utilisé une partie du moteur 3D de Shenmue, ce qui en soit est une bonne idée lorsque l'on connaît la qualité de ce dernier. Le jeu lui-même, d'ailleurs, fait assez penser au titre phare de la DC. On se promène dans une ville (moins gigantesque, tout de même), on discute avec des gens (texte uniquement) et lorsque l'on se bat, c'est dans des duels qui rappellent furieusement ceux de Virtua Fighter dans les animations des personnages. Bien entendu, l'interaction est moins grande, le titre n'ayant pas bénéficié de trois ans de développement. Néanmoins, il reste agréable de se balader dans la peau de ce héros au rabais, qui se déplace dans un univers improbable dont les personnages sont tous affublés de noms idiots à double sens, où toutes les pubs sont remplies de vannes, et où n'importe quel dialogue se prête à une référence très recherchée. C'est d'ailleurs le principal reproche que l'on pourra faire à Rent a Hero, nous les pauvres francophones. Les missions vous seront en effet indiquées... en japonais ! Difficile alors de savoir que le carton d'invitation se trouve dans la niche du chien, et qu'il faut lui acheter ses gâteaux préférés par exemple. Dans un Resident Evil, le japonais n'est pas indispensable puisque tout est visuel. Ici, difficile de passer outre l'obstacle de la langue. Rent a Hero est tellement loufoque qu'il en est devenu culte pour les Japonais, mais incompréhensible pour ceux qui ne fréquentent pas les couloirs section japonais d'une fac. Encore une perle que les Français ne verront que comme un caillou un rien curieux.

Greg

Note

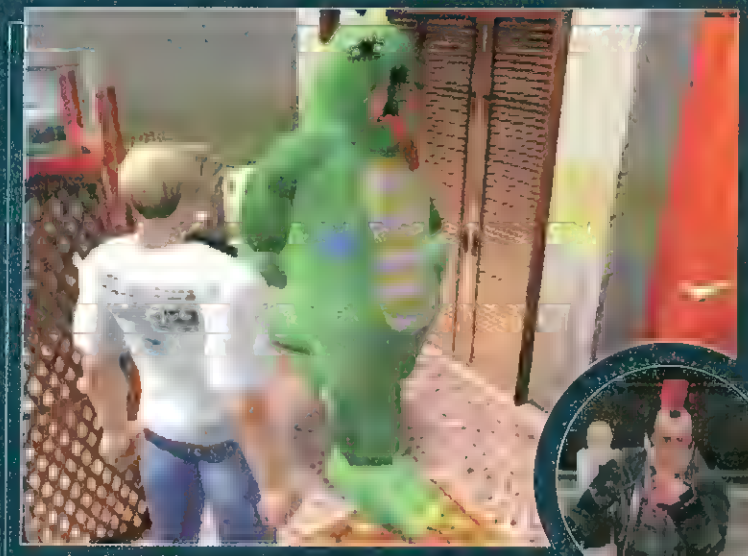
7/10

pour les japonisants

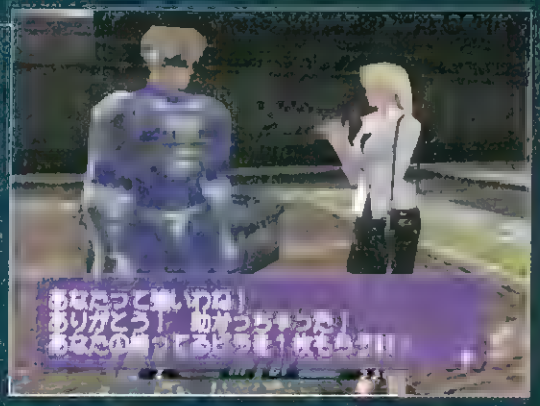
Note

2/10

pour les autres

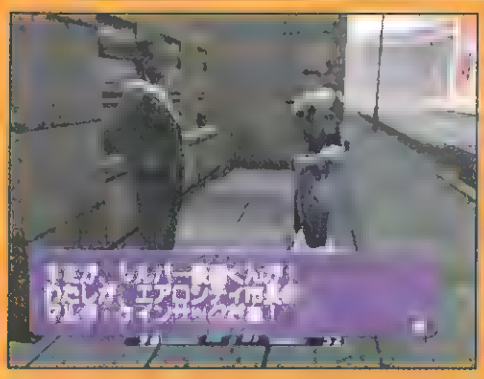


Le père du héros adore se déguiser en monstre. Tel père...



Pour vous remercier de l'avoir sauvée, cette jeune femme vous file un pourboire. C'est cheap, mais ça vous payera une super-attaque.

Déroulement d'un mission



Au début d'une mission, vous devez vous rendre auprès de l'employeur, afin de savoir précisément la teneur de la mission. Ici, le maire vous attend devant la gare et vous demande de faire une ronde dans le port, car une bande fait des siennes. Il vous restera donc à vous balader dans un port inspiré de celui de Shenmue, et d'attendre de tomber sur quelques Yakuzas pour les chasser de là

Le premier simulateur de vie de super-héros

FIFA Soccer World Championship

Après deux éditions 32 bits plutôt controversées ludiquement parlant, EA Sports nous livre sa première simulation de foot PS2. Un titre conçu pour le Japon dans un premier temps et qui devrait subir des changements avant d'arriver chez nous.

Les feintes permettent de mettre dans le vent n'importe quel défenseur. Tant pis pour le jeu collectif !

FIFA Soccer World Championship	
Editeur	EA Sports
Dispo. Europe	Novembre 2000
Genre	Simulation de foot
Nbre de joueurs	4
Sauvegarde	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegardes
Spécial	Compatible avec le Dual Shock
Existe Sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Bon, autant être franc, pour le moment, la PlayStation 2, ce n'est pas trop ça. Tiens, il y a à peine plus d'une heure on en discutait avec un lecteur angoissé qui avait payé sa bécane un peu plus de 7 000 francs ! Voici en résumé un extrait ne notre petit entretien téléphonique :

Le lecteur : Dites, y a des bons jeux de prévus sur Play 2 dans les prochaines semaines ?

Nous (la fonction haut parleur, c'est parfois utile) : Beuh, ben, heu... non, que dalle de prévu pour le moment.

Le lecteur un peu deg : A votre avis, est ce qu'il faut que je revende ma console ?

Nous (après avoir mûrement réfléchi) : Non, non ! Surtout pas, il y a un super jeu qui sort en 2001, c'est la suite de Metal Gear !

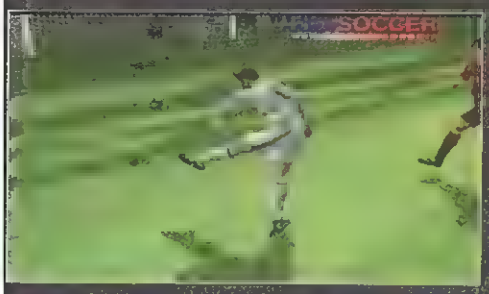
Cette conversation aurait presque pu figurer dans le Mode d'Emploi mais elle traduit bien ce que les possesseurs de PS2 ressentent en ce moment. Un énorme vide ludique. A part deux jeux de baston (Tekken et DoA 2), on n'a pas grand-chose a se mettre sous la dent. Ce n'est certainement pas Sky Surfer ni Primal Image qui nous feront penser le contraire. Enfin, tout ça pour dire que mine de rien, ce FIFA 128 bits, on l'attendait tous avec une certaine impatience surtout après avoir vu les nombreux films qui traînaient sur le Net et nos premiers essais lors du dernier E3 à Los Angeles.

LE CAS FIFA

Avec une console surpuissante capable d'envoyer des missiles balistiques aux quatre coins du monde, EA Sports ne pouvait que proposer aux amoureux du ballon rond quelque chose de vraiment révolutionnaire. Pourtant, après quelques jours passés à transpirer sur le pad, le verdict est sans appel, les développeurs se sont contentés d'un simple lifting technologique. Hormis les graphismes, rien ne distingue vraiment FIFA World Championship des autres éditions en termes de sensations. Cette mou-

ture 128 bits propose en effet un gameplay identique aux versions 32 bits. Globalement, on retrouve les défauts récurrents de la série, à savoir des pressings défensifs inexistants dès lors que vos joueurs dépassent la zone centrale, des feintes tellement efficaces et faciles à réaliser qu'elles vous permettent de remonter les 3/4 du terrain avec un seul joueur, les tirs quant à eux sont systématiquement cadrés. Une fois le dernier défenseur effacé, il suffit de se décaler un peu par rapport au gardien pour claquer un but. Enfin l'arbitre fait toujours preuve d'autant de laxisme même en paramétrant la sévérité à son niveau maximum. Résultat, on atteint des scores fleuves sur des mi-temps de 4 minutes et les rencontres font plus penser à des parties de baby-foot qu'à de vrais matchs, que vous jouiez en mode Amateur, Pro ou International. Les développeurs ont pourtant tenté de rendre le jeu plus technique notamment en réduisant les accélérations du porteur du ballon et en prévoyant dans les options de jeu une vitesse lente, mais sans succès. Le jeu privilégie toujours autant les actions individuelles. A côté de ça, il y a plein de petits trucs agaçants comme par exemple la passe en profondeur qui ne fonctionne jamais, les changements tactiques en temps réel qui gèlent carrément la partie pendant quelques secondes, un gardien pas toujours très vif ou encore la disproportion qui existe entre la vitesse des défenseurs, vraiment caricaturale, et celles des attaquants.

Les points forts de ce nouveau FIFA : des stades magnifiques, des joueurs bien modélisés et un alliasing plutôt discret.

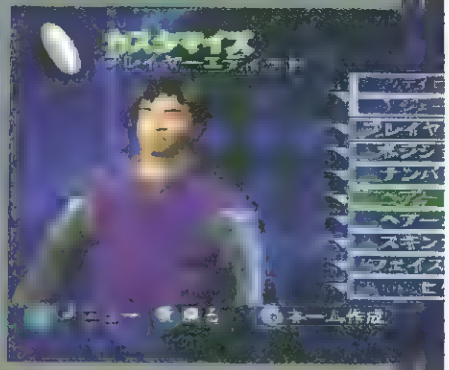


Un titre qui change dans la forme, pas dans le fond

Note 6/10

Le tour du proprio

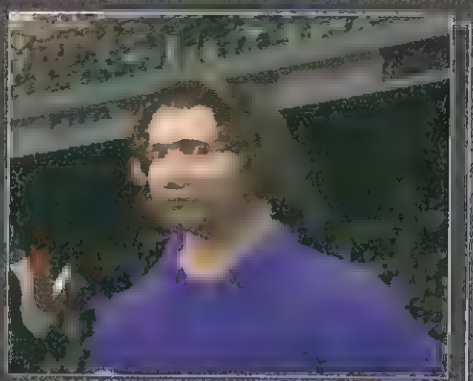
Comme tous les FIFA, cette édition 128 bits a le mérite d'être complète. En plus des options de jeu habituelles, le rejeton d'EA Sports propose un mode Training, un mode Coupe du Monde dans lequel vous incarnerez l'une des 48 équipes internationales disponibles, le mode U-23 vous donne quant à lui, la possibilité de jouer avec 16 des meilleures équipes espoirs nationales. Reste enfin le mode League qui permet de disputer quatre championnats de clubs nationaux : Espagnol, Italien, Allemand et Anglais... pas de clubs français, sorry. Pour chaque pays, comptez environ une vingtaine de clubs. Dernière petite précision : tous les menus sont en japonais. Naviguer dans l'interface et identifier les innombrables options demande un certain temps. Les habitués de FIFA devraient néanmoins trouver leurs marques assez rapidement.



ET TECHNIQUEMENT ?

FIFA World Championship bénéficie d'une excellente réalisation graphique : les stades sont hyper détaillés, le public bouge, agite des drapeaux aux couleurs des équipes, on peut apercevoir derrière les panneaux publicitaires les caméramen, les photographes, le banc des remplaçants, les joueurs qui s'échauffent, le jeu utilise une palette de couleurs très chaleureuse et la modélisation des footballeurs tire bien parti des capacités de la machine. Enfin, à l'inverse des autres productions PS2, on n'est pas gêné par les problèmes d'aliasing. En revanche, la motion capture n'est pas parfaite, mais reste acceptable. Bref, ce nouveau FIFA, bien que parfaitement jouable (les commandes répondent bien), n'a pas franchement convaincu la rédaction. Graphiquement somptueux, le titre ne change hélas que dans la forme. Le fond reste identique aux précédentes moutures PlayStation. Gageons qu'avant d'arriver en Europe, quelques modifications seront apportées à ce titre qui pourrait devenir un bon titre si quelques changements de gameplay étaient effectués. Une petite déception pour l'instant, mais on peut espérer que EA Sports saura satisfaire les joueurs européens, plus exigeants en ce qui concerne le football, en retouchant un peu ce produit potentiellement phare de la PlayStation 2.

Willow



Comme dans les autres FIFA, on ne reconnait pas les visages des joueurs. Pas glop.

Legend of Mana

Quatrième épisode de la série Seiken Densetsu, dont un seul épisode (Secret of Mana, sur SNES) est arrivé jusque chez nous, Legend of Mana débarque ce mois-ci en version ricaine... Un déluge de belles images et de possibilités s'offre enfin aux nombreux fans de RPG non-japonisants !

En début de partie, il faudra choisir entre deux personnages : un homme ou une femme.

Legend of Mana

Editeur	Square
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action-RPG
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (2 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegardes
Special	Dual Shock
Existe sur	rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Vous êtes sûrement très nombreux à avoir trippé des heures et des heures sur Secret of Mana, un action-RPG vraiment mythique sorti il y a un p'tit bout de temps maintenant, durant la belle époque Super Nintendo. Cette suite sur PlayStation en garde certains éléments, tout en proposant un tout nouveau principe de progression. Ainsi, le système de combat reste sensiblement le même. Nous avons toujours affaire à un action-RPG, comprenez par-là que les combats ne proposent pas une interface à base de menus et de coups au tour par tour, mais une gestion en temps réel, avec des actions assignées à chacune des touches de la manette. Lorsque vous rencontrerez un adversaire, vos personnages sortiront leurs armes et le combat s'enclenchera, sans autre forme de transition. Concernant le déroulement de ces joutes, vous aurez d'abord à disposition deux boutons pour les attaques classiques (l'une rapide et faible, l'autre plus puissante mais lente). Rien qu'avec ces deux simples attaques, il est possible de placer diverses combos. Viennent ensuite les capacités (Abilities) que votre personnage possède en grand nombre (huit au début, mais vous en récupérerez des dizaines d'autres au fil des combats). Vous aurez le droit d'en assigner deux au choix, sur deux autres touches de la manette, et il faudra bien les choisir puisqu'elles peuvent être plus ou moins compatibles et donner naissance à d'autres capacités, selon les mélanges. Il est même possible de les utiliser en pleine combo, pour plus de hits ! Enfin, chaque bouton de tranche pourra servir à utiliser la magie (créée par vos soins ou obtenue dans les boutiques des villages) ou les fameuses Special Techniques. Comme dans Secret of Mana, ces coups spéciaux, qui ne peuvent être utilisés qu'une fois

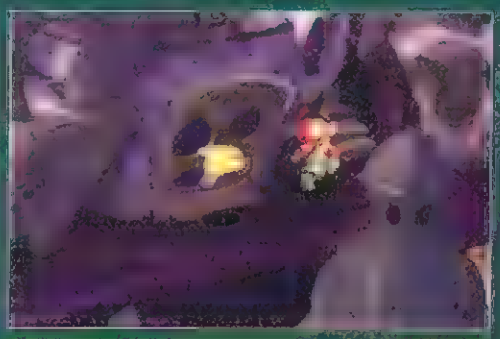
la jauge de technique remplie, proposent des hits surpuissants, qui font très mal s'ils sont bien placés (notamment lors d'une combo, pour éviter que l'adversaire n'ait le temps de bouger). Après chaque combat, vous récupérerez de l'argent, des objets et des cristaux d'expérience, qui augmentent indépendamment les statistiques de vos personnages. Car si votre équipe peut en contenir trois (le héros, un personnage secondaire qui peut être dirigé par un deuxième joueur, ainsi qu'un troisième de support), vous ne dirigerez que le héros... Une interaction existe cependant entre ces trois larrons, grâce au système baptisé Character Synchronisation. Ce dernier élément tactique permet à vos personnages de s'aider mutuellement. Dès lors qu'ils sont côte à côte, un éclair relie leur jauge de vie en haut de l'écran, et des effets bénéfiques s'enclenchent. Chaque personnage possédant un effet de synchronisation différent (récupération de HP, augmentation de la force, etc.), il faudra former vos équipes en prenant en compte ce facteur bien utile. Avec autant de possibilités, les combats et l'évolution de votre équipement et de vos persos (il en existe neuf secondaires et une infinité de supports) deviennent très vite passionnants. Sur ce point, pas de doute : Legend of Mana est une franche réussite ! Et ce n'est pas son seul point fort...

Un RPG magnifique !

Legend of Mana reprend le style graphique de Saga Frontier 2, avec encore plus de maîtrise et de brio, et représente ainsi le deuxième jeu Square à prouver la volonté de l'éditeur à revenir aux sources du RPG. Loin de la grosse 3D, des cinématiques à outrance et du côté high tech des deux derniers Final Fantasy, Legend of Mana propose au joueur un jeu « vieille école » tout en 2D, peint à la main, au style fantasy bien particulier... Bref, une touche 16 bits des plus chaleureuses qui, couplée au système de jeu décrit plus haut, procure bien du plaisir ! C'est simple : chaque écran du jeu est un régal pour les yeux, un livre d'images interactif qui vaut vraiment le détour tant il est beau, coloré, détaillé et somptueusement réalisé ! Sans parler des musiques simplement envoûtantes de Yoko Shimomura, qui collent parfaitement au parti pris graphique, et dont les différents airs vous immergeront encore plus profondément dans le jeu. Contre les

La bibliothèque est bien pratique pour s'instruire sur les différents éléments du jeu. Un passage obligatoire pour tout maîtriser rapidement et trouver certains indices...

Un excellent RPG, souffrant toutefois d'une linéarité et d'un vide scénaristique

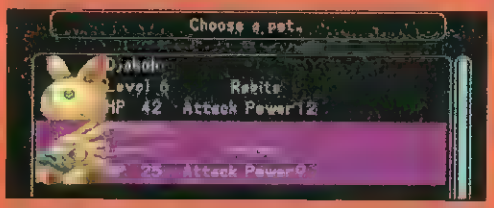


Home sweet home

Votre première « construction », sur la carte de Fa'Diel, sera votre maison. Un point de chute qui vous semblera complètement anodin, au début du jeu, mais deviendra vite un lieu très important pour votre évolution, vos bidouilles, etc. Il sera, par exemple, possible d'y élever un animal de compagnie, de créer un golem (l'un ou l'autre pouvant vous accompagner durant les combats et servir de personnages de support), mais aussi de faire pousser des fruits grâce à un arbre, de créer vos propres magies, etc. Tout cela grâce aux différents objets que vous récupérerez au cours de l'aventure. Tout simplement excellent, car tout est lié et a une vraie utilité. Passez du temps ici, ça peut être payant !

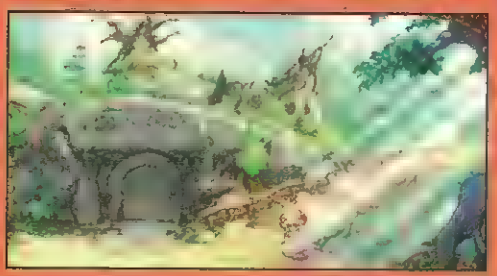
Appliquez-vous et tentez des expériences avec la fabrication de Golems, car ces derniers pourront devenir des alliés très puissants...

Dans votre jardin, cet arbre vous permettra d'obtenir des fruits.

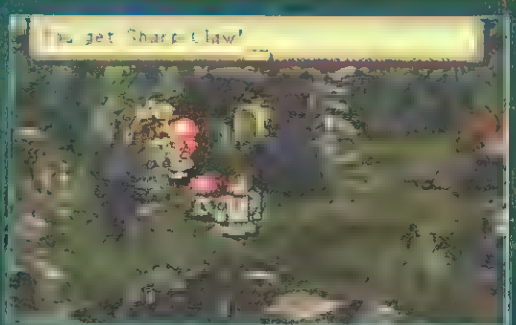


Les animaux de compagnie tiennent le même rôle que les golems lors des combats (le troisième personnage), sauf que là, ce n'est plus une question de création, mais

Fabriquer des instruments avec vos items sert à obtenir de nouvelles magies. Plus votre matériel est rare plus les magies sont puissantes !

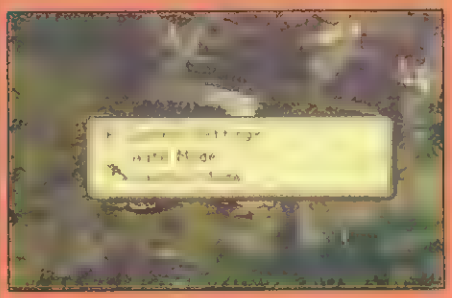


Voici l'endroit où vous trouverez vos workshops... Mais avant que ces dernières soient construites, il faudra d'abord venir à bout de certaines quêtes.

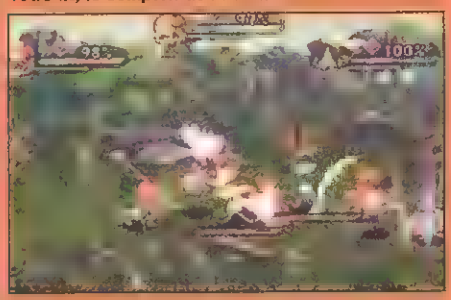


A deux, c'est mieux !

Le mode Deux Joueurs, qui a en partie fait le succes de Secret of Mana, a bien été conservé ! Vous pourrez donc combattre avec un pote ce qui représente quand même un petit plus non négligeable.. Jouer activement à deux, avec un RPG, c'est tout de même rare et bienvenu !



Les petites statues, que vous trouverez un peu partout dans les donjons, vous permettent de passer en mode 2 Joueurs. Vous pouvez également utiliser d'autres points de sauvegarde, comme votre lit, le comptoir de l'hôtel, etc.



A deux, il est possible de mettre en place des techniques bien plus efficaces !

Jouer de la musique aux esprits Mana vous permettra d'obtenir des pièces, l'élément le plus important dans la fabrication de magies.

Note 7/10

boss, les airs deviennent bien plus speeds et entraînants, vous les siffloterez inévitablement, en vous rappelant vos meilleurs jeux 16-bits... Rââh, comprenne qui veut, mais moi j'ai été « touché », c'est tout !

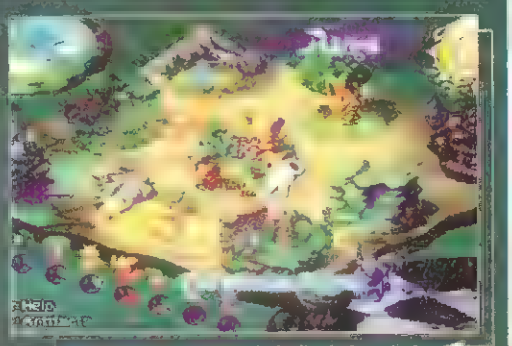
CRÉER SON MONDE ET SON AVENTURE

Allez, on s'est assez envolé comme ça, reposons maintenant les pieds sur terre et parlons un peu du système de jeu, qui comme je vous le disais plus haut a complètement changé par rapport à Secret of Mana. Au cœur du gameplay : le Land Creation System pour Système de création du monde, dans notre belle langue. Au début de l'aventure, vous aurez à choisir une petite zone sur la vaste mais vierge carte du monde de Fa'Diel. Vous commencerez par y installer votre maison, en guise de point de départ et devrez ensuite récupérer de nombreux artefacts, pour reconstruire une terre oubliée. Ces artefacts contiennent, en effet, des morceaux de mémoire du monde qui, une fois libérés, le reconstruiront petit à petit, village après village, donjon après donjon... Vous serez d'abord complètement libre de choisir vos emplacements, puis de décider de l'ordre de leur apparition. Sur cette carte du monde que vous compléterez au fur et à mesure, un élément très important devra être pris en compte : la Mana. Depuis la disparition de l'arbre Mana, neuf siècles avant le début de l'aventure, les forces magiques des huit éléments circulent librement et régulent la nature. Chaque zone susceptible d'accueillir une nouvelle ville possède son taux de Mana pour chaque élément, et devra être choisie avec intelligence selon vos besoins, car la Mana d'une ville créée influe sur la Mana des terrains voisins. Concrètement, la force et le type de Mana présents sur un terrain auront une incidence sur la résistance des ennemis à tel ou tel type de magie, augmenteront votre force dans certains domaines et changeront même la puissance des magies disponibles en boutique ! Intéressant.

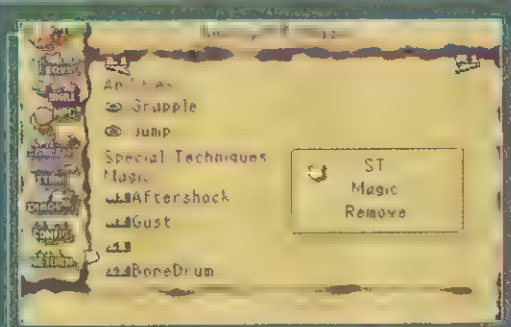
UNE LINÉARITÉ QUI MÂCHE TOUT !

Mais alors, ce jeu est-il parfait ? Bah non, de toute façon, vous vous en doutez puisque la première chose que vous regardez, c'est la note, hein, inutile de le nier. Cependant, à ce stade du test, vous vous demandez sûrement pourquoi le jeu n'a pas eu une meilleure note (je vous rappelle au passage que 7, c'est une bonne note ; parce qu'y en a qui ont encore du mal avec la « nouvelle » notation, référez-vous à l'explication du top rédac, bon sang !)... En fait, Legend of Mana souffre d'un défaut que vous jugerez plus ou moins important selon les raisons qui vous poussent à apprécier le genre RPG. Pour ma part, je le trouve très handicapant... En fait, le déroulement de l'aventure et d'abord très linéaire : on récupère un artefact, on le place sur la carte pour créer une ville ou un donjon, on trouve un nouvel artefact, on crée une autre ville, etc. Pas de variation, c'est comme ça du début à la fin ! De plus, le scénario ne propose pas de quête principale, pas de but précis. Chaque zone créée proposera sa propre aventure, et l'on a vite, très vite, l'impression de participer à une suite de mini-scénarios sans réelle cohésion... On est loin de la quête épique qu'on était en droit d'attendre ! La magnificence et le système de jeu ne parviennent pas à combler ce vide, et l'on joue des heures en attendant indéfiniment l'étincelle qui fera partir un scénario central. C'était sûrement voulu, bien sûr, mais ce n'est pas une bonne idée, voilà tout. Si vous êtes prêt à passer outre ce problème de personnalité, alors foncez les yeux fermés, vous prendrez énormément de plaisir, c'est certain.

Julo



Plus vous approcherez de la fin du jeu et plus l'arbre Mana (en haut à gauche) sera fourni en branches et en feuilles.



Changez souvent de capacités et de techniques spéciales, pour en apprendre d'autres.

POKÉMON

Communiqué spécial

- Un grand dossier hyper-complet avec mise à jour régulière (présentation de L'UNIVERS POKÉMON avec tous les produits dérivés).

- Les SOLUTIONS complètes des jeux GAME BOY et NINTENDO 64, avec toutes les STRATÉGIES, toutes les ASTUCES de jeux et TOUS LES MONSTRES référencés par fiches individuelles.

- Tous les jours, une NEWS « Spécial Pokémon » sur L'ACTUALITÉ POKÉMON dans le monde.

SUR LE 3615 JOYPAD

1,29 F/mn

Dreamcast

Gauntlet Legends

Gauntlet est un jeu qui, malgré son intérêt limité et son côté « bourrinissime », tient de la légende. Pas étonnant, donc, que ce mot lui soit associé. Ici, on taille en pièces, on charcute, on explose, on éparpille façon puzzle aux quatre coins de l'écran... et on ne s'en lasse pas ! Etonnant.

L'accès au domaine de Skorne est bloqué. Il faut auparavant traverser tous les autres stages.

Le jeu à quatre est très intéressant. Mais sans tactique préalablement définie, les combats deviennent vite très brouillons.

Gauntlet, depuis sa sortie en arcade en 1985, a connu des hordes de joueurs acharnés, prêts à passer des dizaines d'heures à explorer ses plus profonds niveaux et à compter par milliers les ennemis tombés sous les coups d'épée, les flèches ou les sorts magiques. Il y a eu quelques conversions sur consoles ou micro-ordinateurs pour faire durer le mythe, et puis il faut bien l'avouer, depuis un certain temps, on n'en a plus trop entendu parler. Avec la sortie de Gauntlet Legends en arcade, les choses ont un peu changé. La 2D et les foules engluées de sprites au poing rageur laissent désormais la place à un univers en 3D un peu moins fouillis, mais tout aussi furieux et sauvage. Après les versions PlayStation et N64 (un peu passées inaperçues il me semble), voici venir GL sur Dreamcast. Je n'avance peut-être, mais sans avoir vu ce que valent les versions 32 et 64 bits, je crois pouvoir affirmer sans trop craindre de me tromper que mam'zelle DC les enfonce assez largement. Mais là n'est pas la question, aussi allons-nous nous pencher plus avant sur le jeu lui-même. Allez, zou...

AMBIANCE AD&D

Pour aimer GL, il faut aimer l'ambiance heroic fantasy de base, avec ses guerriers sans finesse, ses nains musculeux et barbus et ses hordes d'orcs, morts vivants et autres créatures exotiques qu'il faut tenter de stopper par tous les moyens. Après avoir choisi le personnage qui vous convient le mieux (voir encart), vous voilà plongé dans un monde plein de bruits et de fureur. A première vue, GL paraît d'une simplicité extrême. On appuie sur le bouton Fight pour donner des coups, on avance, on ramasse les bonus et puis basta. Certes, c'est un peu ça, mais on ne peut pas retirer à GL un souci certain du détail et presque, oserais-je dire, une certaine finesse. Basé sur un concept certes simple, ce titre s'en tire avec les honneurs grâce à la foule de petits trucs que l'on peut y faire ou que l'on y découvre. L'attaque, par exemple, se situe à plusieurs niveaux. Il y a le corps à corps, bien sûr, mais aussi les attaques à distance, affectionnées par les personnages un peu plus faibles. Les bonus que vous récupérez peuvent modifier votre cadence de tirs (rapid fire), multiplier vos tirs (3 ou 5 way shot) ou encore vous donner un souffle mortel ultra-puissant (acid, fire ou lightning breath). Du côté de l'attaque, il n'y a donc pas de problème.

En ce qui concerne la défense, le constat se révèle aussi assez réjouissant. Vous pouvez notamment récupérer plusieurs sortes de boucliers (reflective, firewall ou electric shield) et vous balader parmi les armées de monstres qui vous assaillent avec davantage de facilité. Pour en terminer avec les bonus et s'approcher de cette belle chose qu'est l'exhaustivité, citons les bonus d'invulnérabilité, d'invisibilité, les armes spéciales (comme le thunder hammer), les amulettes, le sablier (qui stoppe le temps) ou encore les lunettes à rayons X (qui permettent de voir ce qu'il y a dans les coffres ou les tonneaux avant de les ouvrir... utile car il peut aussi y avoir des malus). Bref, comme vous pouvez le constater du côté des bonus, ici, on ne se moque

Gauntlet Legends

Editeur	Midway
Dispo. Europe	A la Saint Gandalf
Genre	Beat them all
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (3 blocs)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Spécial	
Existe sur	Arcade, PlayStation et N64
Compréhension de la langue	Inutile

pas du monde. C'est une bonne chose... GL est en fait divisé en 5 mondes. Dans les 4 premiers, il y a 6 stages. A l'intérieur de ces derniers, sont cachés à chaque fois 3 runes. Il vous faut récupérer les 12 ainsi que les clés détenues par les boss de chaque monde, pour accéder au niveau ultime, là où se trouve le démon Skorne. Dis comme ça, on croirait que tout à l'air simple mais ça ne l'est pas, vous pouvez me croire. Les niveaux se succédant, ils deviennent à chaque fois plus longs et tortueux. Plus difficiles à traverser aussi. C'est pour cela que votre personnage gagne des niveaux et devient, petit à petit, plus performant. Les niveaux 10, 25, 50, 75 et 99 donnent droit à certains bonus (apparition d'un « familiar », une bestiole qui vient vous aider, d'armes plus puissantes, etc.). Cette montée en puissance se révèle être une excellente idée puisque cela permet de rester motivé.

UNE DURÉE DE VIE ÉTONNANTE

Pour un beat them up, GL fait dans l'exception notable. On ne le finit pas en une soirée et pour monter son personnage jusqu'au niveau 99, il faut jouer longtemps, souvent et se montrer très motivé. C'est aussi ce qui fait l'intérêt de ce titre : on peut y revenir souvent, traverser n'importe quel niveau que l'on a déjà visité et se surprendre à découvrir constamment de nouvelles choses. En

Turbo + Magic = mur de feu (parce qu'à la base, on se sert d'une potion de feu, sinon ça peut être autre chose, hein).

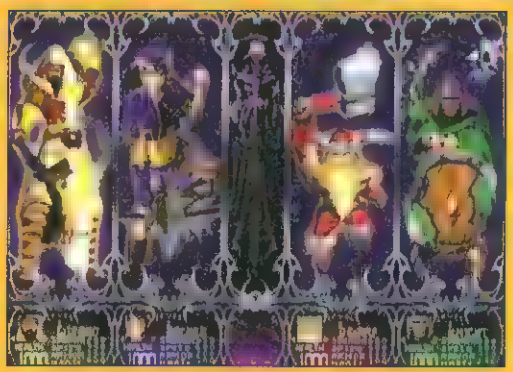
Avec un gros potentiel magique, les fioles donnent le meilleur d'elles-mêmes lorsqu'on les utilise. Démonstration.

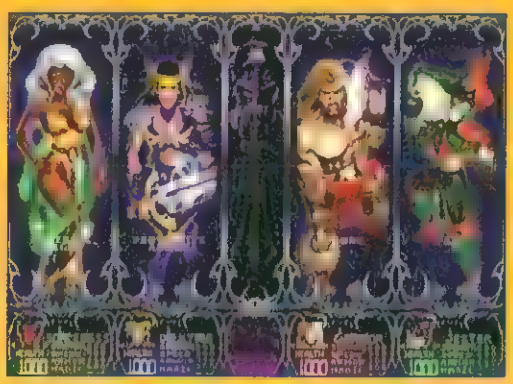
La Mort est un personnage qui vous suit sans se fatiguer et peut vous faire perdre un niveau lorsqu'elle vous touche. Utilisez la magie pour vous en débarrasser.

Une version 3D d'un vieux classique somme toute réussie

Les classes de personnages

Alors que la version arcade de Gauntlet Legends ne propose que 4 classes de personnages, le jeu sur DC en propose le double ! Bon, ça ne change pas grand-chose dans l'absolu mais c'est quand même la mieux. Chacune de ces classes possède, bien entendu, des capacités particulières et en fonction de votre manière de jouer, vous devrez choisir votre combattant avec soin
Le magicien ou la sorcière possèdent bien évidemment des pouvoirs magiques particulièrement affûtés, tandis que le guerrier ou le nain sont forts et conviennent davantage à des combats de type mêlée. A côté de cela, vous avez la valkyrie ou le chevalier, plus résistants que la moyenne, et l'archer ou le bouffon, qui misent la victoire au combat sur leurs capacités réactives et leur rapidité. Notez que chaque classe de personnages possede 4 looks différents, au cas où une équipe de 4 joueurs décide de prendre 4 fois le même personnage (ce qui doit être assez peu fréquent, sauf peut-être dans certaines familles de quadruplés)





WWW.DOCKGAMES.CO

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VID

EN TEMPS RÉ

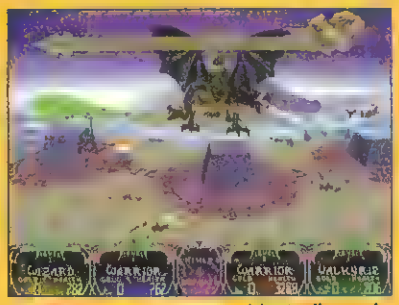
et bientôt...

plus des runes, indispensables, il y a des bonus ou stages secrets que l'on met à jour de façon totalement incongrue parfois. Un tir atteint un mur, celui-ci se met à clignoter, on insiste et ô miracle : un passage secret. Ou alors il y a ces chemins improbables que l'on hésite à prendre car ils font perdre beaucoup de temps mais, au final, on s'aperçoit qu'il y a souvent quelque chose à récupérer au bout de ces longues routes semées d'embûches. Pour être un bon joueur de Gauntlet, il faut certes être doué pour l'attaque - je veux un auto-fire sur mon paddle - mais il faut aussi savoir agir avec méthode et nettoyer les niveaux que l'on traverse pour être sûr de ne rien avoir oublié (sens de l'orientation bienvenu). Et ce qui fait le charme du jeu, justement, c'est que l'on ne peut jamais être sûr de rien... L'utilisation de la magie et du bouton Turbo est importante aussi. La magie se déclenche grâce aux fioles que vous récupérez. Il y en a somme toute assez peu, il faut donc savoir les utiliser avec parcimonie. Leur efficacité, en revanche, n'est plus à prouver. Le bouton Turbo, lui, permet d'accélérer l'allure de votre personnage pendant un court moment. Cela peut être utile pour éviter d'être encerclé, lorsqu'il y a beaucoup de monde. Mais, dans l'absolu, ce fameux bouton Turbo sert surtout lorsqu'il est associé à une autre touche. Avec la magie, il crée un mur protecteur quasi-infranchissable et avec le bouton Fight, qui sert à frapper, c'est une super-attaque très utile qui se déclenche. Attention toutefois, on ne peut pas utiliser le Turbo à l'infini ! Il faut, à chaque fois, attendre qu'une jauge spéciale se remplisse pour pouvoir de nouveau le mettre à profit. Puisqu'on en est aux combinaisons de touches, citons la dernière, Fight + Magic, qui permet de lancer un pouvoir magique quelques mètres devant soi. Plus votre personnage sera doué en magie, plus le lancer sera long et plus le pouvoir sera dévastateur. C'est ça GL : une foule de petits détails qui n'ont l'air de rien mais qui, cumulés, donnent à ce « simple » beat them all une patine toute particulière. Le jeu à plusieurs reste une option recommandée - les plaisirs partagés sont souvent les meilleurs - et le soft reste fluide dans presque toutes les circonstances. Un titre amusant, avec certes quelques défauts (jeu répétitif et système d'armement et d'inventaire limité, par exemple) mais qui sait tenir en haleine pendant des heures lorsqu'on y plonge. Défoulant... Voilà le terme que je choisirais, si je devais résumer GL en un mot.

Chris

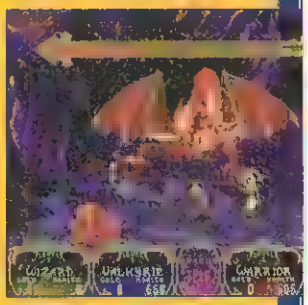
Une conversion digne de l'arcade

Ce qui est bien avec une conversion d'arcade sur DC, c'est que le résultat est rarement décevant, pour peu que cette dernière ait été réalisée avec un minimum de soin. C'est le cas ici même si, avouons-le, il semble bien que l'arcade soit d'une qualité un peu meilleure. Je profite de cet encart pour vous présenter les différents boss du jeu dans la version arcade (et donc DC)



est la gardienne du château. Elle possède trois têtes : une de lion, une de serpent et une d'aigle. Chacune d'elles possède un pouvoir particulier...

est la gardienne de la forêt. Elle tisse des toiles qui vous engluent au sol et vous frappe par la suite. Elle peut aussi cracher de l'acide.



est le gardien du royaume de la montagne. Il vous envole des boules de feu, crache des flammes ou fait trembler le sol.

est le gardien du désert. Ce génie maléfique et cyclopéen est armé de deux cimeterres et vole grâce au bas de son corps, qui est en fait une mini-tornade.

est le démon ultime, celui que vous pourchassez depuis le début. Il faudra le vaincre deux fois pour en venir définitivement à bout.

Note

7/10

Turbo + Fight = un pouvoir puissant qui dégage le chemin de façon radicale.

Surprise, vous pouvez vous transformer en poule grâce au bonus « Pojo Egg » ! Cela dit, la poule crache des boules de feu (!). Evitez de manger le bonus « poulet » dans cet état, ou votre tendance cannibale vous fera perdre des points de vie...

Chaque royaume est divisé en six stages. Le plus important est d'y découvrir les runes qui s'y cachent.

PlayStation

Note

9/10

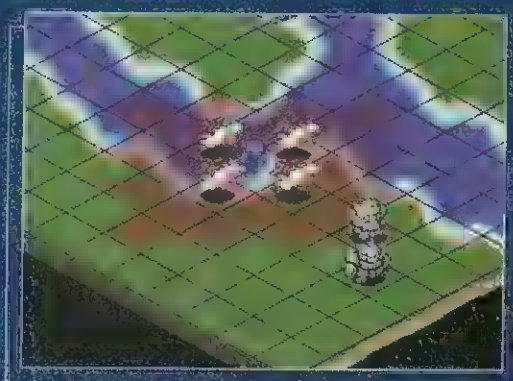
uniquement pour japonisants

Super Robot Taisen Alpha

Difficile de faire plus japonais que ce jeu. Difficile également d'allier aussi bien la stratégie et l'ambiance unique de ce nouveau titre de Banpresto.

Banpresto parvient à faire une formule sans fautes

Vous avez tous reconnu Alcor, pilote du Mazinger. Dommage que Goldorak soit absent...



Le mazinger Z est salement entouré !

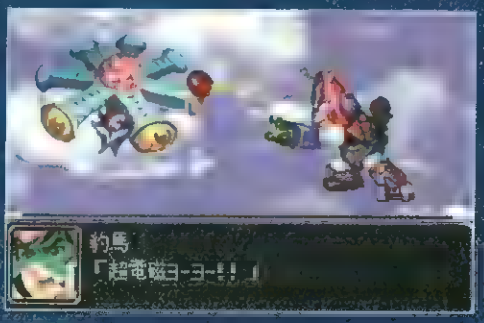
Lorsque l'EVA001 perd toute sa vie, il devient fou et se rue sur n'importe qui. Un élément tactique à gérer avec sagesse.

Pour un bon million de Japonais et quelques Français extrémistes dont je fais partie, la sortie d'un nouveau Super Robot Taisen est synonyme d'excitation, d'attente et enfin de satisfaction une fois le jeu obtenu. On peut dire que Banpresto s'était fait prier pour réaliser un titre original, et c'est chose faite, entre la version N64 testée dans nos colonnes il y a quelques mois, et celle à venir sur Dreamcast. Pour l'instant concentrons-nous sur celui-ci... Enfin de nouvelles missions, encore des nouveaux robots et surtout des personnages enfin animés ! Tout le reste est à peu près identique aux autres volets. Ou presque... Du neuf avec de l'ancien en quelque sorte.

LES CHOSES EN GRAND

Pour ce nouveau volet irreprochable, on a droit à tout ce que l'on attendait des versions précédentes. Première innovation : l'aire de jeu est vue de 3/4, et les robots sont réellement dessinés, fini les petites icônes. De plus, il n'est plus obligatoire de voir les scènes de combat, puisque l'on peut choisir de les zapper, ce qui est appréciable sur une console à base de CD-Rom. Ainsi, le jeu se déroule toujours avec rythme et on n'est plus contraint de subir des scènes que l'on n'a pas forcément envie de voir. Au niveau de l'histoire, les petits débriefings en fin de bataille ont zappé au profit de véritables phases illustrées en plein écran, où les fans apprécieront d'ailleurs de voir leurs personnages préférés discuter entre eux. Quant au scénario, il est audacieux : les méchants de la plupart des séries TV japonaises ont décidé de s'allier pour détruire la Terre. Bien entendu, ils passeront leur temps à se trahir aussi, et le scénario connaîtra rebondissement sur rebondissement. Cette fois-ci, on ne retrouve pas Goldorak malheureusement, mais les joueurs qui ont connu les autres robots passés en France seront ravis de retrouver ceux d'Evangelion, Dancougar, Macross ou encore Gunbuster, ce dernier étant diffusé actuellement sur Game One. Un must absolu, que ce soit pour les fans de stratégie ou de robots !

Greg

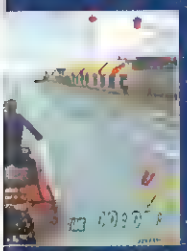


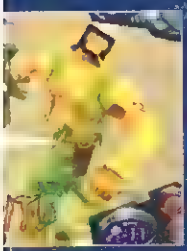
Super Robot **Taisen Alpha**

Editeur	Banpresto
Dispo. Europe	Faut pas rêver
Genre	Tactical/RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	4 à 15 blocs
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Illimités
Spécial	Pocket Station, PS2
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Toutes les sorties japonaises et US

Ben oui, je sais, c'est pas vraiment la joie du côté des nouveautés japonaises ce mois-ci. Pour faire fonctionner vos consoles importées, mieux vaut être un super fan de jeux bizarres « à la Greg » ou alors avoir un console capable de lire les CD américains, pour profiter de Legend of Mana (PS) et de Gauntlet Legends (DC). Y a des mois...





Super Runabout

Dreamcast

On dirait bien que Climax a un peu de mal à trouver ses marques sur Dreamcast. Après le sympathique Climax Landers (Time Stalkers chez nous) nous voici avec un autre jeu un peu bancal. Sauf que cette fois-ci, la bancalité (bancalitude ? propension à ne pas être stable ?) du titre met en jeu sa jouabilité. On commence par choisir entre un voleur, père de famille (« dieu pardonne au voleur quand ses enfants ont faim », comme dirait le pauvre gars qui m'a volé ma Clio l'an dernier) ou les flics. Perso, je préfère les flics, qui ont des missions plus farfelues, comme rapporter du ketchup et de la moutarde à un prestigieux invité du commissaire (et en plus ils ne volent pas les Clio). Nous voilà donc partis dans une course folle dans un San Francisco parfaitement modélisé. A chaque mission réussie, on gagne de nouveaux véhicules, utiles (moto) ou farfelus (quad, bus). Et voilà, c'est super-beau, super-rapide, extrêmement rigolo mais la maniabilité est minable. Et quand je dis minable, c'est genre impossible de tourner à plus de 30 km/h, quel que soit le véhicule. Zou, on retourne de suite sur Crazy Taxi !

Greg

Editeur : Climax
Compréhension de la langue : Nécessaire
Sortie européenne : René au but ?

Sakura Taisen

Dreamcast

Bon, ne prenons pas nos lecteurs pour des idiots, me dit Tracom, il faut absolument leur dire que Sakura Taisen est déjà sorti sur Saturn, il y a plus de deux ans. Ok, ben on va leur dire. Mais on va aussi leur dire que le jeu reste toujours aussi bon, même si techniquement il a un peu vieilli. Sakura Taisen est une parodie des dessins animés de robots, des jeux de drague et de stratégie à la

fois. Vous incarnez Ogami Ichiro, un officier de la marine en 1926, qui a été muté à Tokyo, dans un théâtre. Ce théâtre, qui met en scène uniquement des filles, est en fait une couverture pour l'escadron de combat Fleur. Les actrices sont les pilotes de robots géants à vapeur qui luttent contre un groupe de satanistes équipés eux aussi de robots géants. Bien sûr, le japonais est primordial pour tout saisir mais n'oublions pas que le jeu propose un troisième disque plein de bonus, que les fans de la série ne sauraient négliger.

Greg

Editeur : Sega/Red company
Compréhension de la langue : indispensable
Sortie européenne : Saque Ouara ?

Cosmo Warrior Zero

PlayStation

Laissez-moi vous conter l'histoire de Leiji Matsumoto, mangaka des années 70, père entre autres d'Albator. A l'époque, il signe avec Toei, qui produit des dessins animés de ses héros et qui ramasse un max de blé en oubliant de récompenser l'auteur. Passées quelques années, il récupère les droits de ses personnages, et les propose à qui veut, histoire de rentrer dans ses frais car le pauvre homme se sent lésé. C'est pourquoi, entre les rééditions, les remakes, les nouvelles Oav ou les jeux comme celui-ci, l'univers du pirate de l'espace va bien s'élargir ces quelques prochains mois. Dans celui-ci très fidèle à l'univers, on incarne Zero, un ancien pote d'Albator (Harlock) qui veut le retrouver pour le tuer. Bien sûr, il apprendra ensuite que l'homme bon il est, et se rangera à ses côtés. Le jeu en lui-même est un bête soft de tir, sans grande originalité. Les fans de l'univers seront ravis, les autres passeront un bon moment un peu trop court.

Greg

Editeur : Taito
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Ah le butor !

Brigandine

PlayStation

Je comprends parfaitement les concepteurs de ce jeu, même si en lui-même le produit est assez moyen. Si j'étais développeur en France, je resterais toujours le jeune fou de jeux japs que je suis et je tenterais au maximum d'imiter mes produits préférés. Voilà, pour Brigandine, c'est exactement le contraire, on a des Japonais fans d'Heroic Fantasy qui ont voulu faire un jeu un peu « à l'européenne ». Bon, faut pas non plus pousser, on garde des éléments de Langrisser et de Dragon Force, mais pour le reste on va puiser dans le registre des vieux jeux de stratégie PC. Résultat ? Un jeu poussif qui scénaristiquement aligne les clichés (le héros gentil, le méchant qui se trompe, le sorcier passif qui observe de loin). Un jeu sans génie et sans surprise. Ah oui, pour ceux que ça intéresse quand même, il s'agit d'un Strategic RPG sans prétentions donc.

Greg

Editeur : E3 Staff (!)
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Brigands !

Toutes les sorties du mois passées au crible

Ce mois-ci, les possesseurs de Dreamcast et de N64 vont jubiler. On commence tout d'abord avec Perfect Dark qui tient globalement toutes ses promesses. Un bon jeu de plus sur N64 ! Vient ensuite Chu Chu Rocket, le premier jeu on-line de Sega (il était temps !). En plus, il est gratos ! Les nostalgiques de baston 2D, quant, à eux, ne peuvent que se réjouir de la sortie de Marvel Vs Capcom, la version PAL étant particulièrement réussie. Pour finir, Mr Tony « 900° » Hawk débarquent sur Dreamcast ! Moi, j'dis pas mal pour un été ! Sur PlayStation, en revanche, on a connu mieux. Destruction Derby tente un come-back mais ne parvient pas à nous convaincre totalement et De Sang Froid, qui promettait monts et merveilles aux amateurs d'aventure, nous fait le coup du soufflet qui se dégonfle. Une énorme déception. Comme quoi il faut savoir rester vigilant, les développeurs sont parfois de beaux [illegible]. Heureusement, il y a Front Mission 3 pour [illegible] ter la déprime. Merci Square

Chu Chu Rocket ! (Dreamcast) [illegible]
De Sang Froid (PlayStation) [illegible]
Destruction Derby Raw (PlayStation) 156
Front Mission 3 (PlayStation) [illegible]
Marvel Vs Capcom (Dreamcast) 146
Silent Bomber (PlayStation) 154
Super Magnetic Neo ([illegible]) [illegible]
Tomb Raider 4 (Game Boy Color) [illegible]
Tony Hawk's Skateboarding (Dreamcast) [illegible]
Zombie Revenge (Dreamcast) 150

Top rédac

Cet été l'actualité fait la part belle à la Nintendo 64 qui s'offre, et nous offre par là même, l'un de ces plus beaux fleurons : Perfect Dark, à propos duquel l'ensemble de la rédac' s'accorde pour le couronner. Cependant, les autres consoles ne sont pas en reste. La PlayStation s'illustre avec un Front Mission 3 dont le genre avait déjà fait des émules il y plusieurs années avec son premier opus. Marvel Vs Capcom 2 représente non sans talent la Dreamcast, quant à la Game Boy, elle s'octroie la malice de Lara Croft. Voilà, que du bon et pour tous en perspective, mais n'oubliez pas de sortir un peu, il fait beau !

La notation des tests

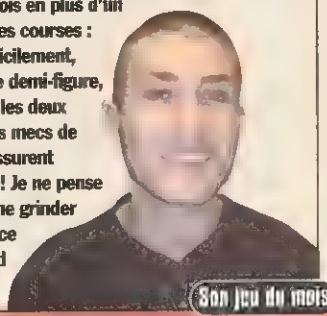
Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

0	*Tout juste bon à caler une table.*
1	*Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !*
2	*De très grosses lacunes. Urgl !*
3	*1 minute de plaisir. Et encore !*
4	*Pourrait vraiment mieux faire.*
5	*Un jeu tout juste moyen, sans plus.*
6	*A acheter éventuellement, si on aime le genre.*
7	*Un bon jeu à de nombreux égards.*
8	*Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
9	*Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
10	*Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.*

La rédac en folie !

Julo

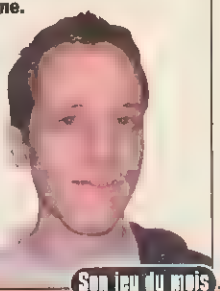
Ça y est, on a commencé le street avec le père Willow… On s'est payé des patins à 1 600 balles, pour n'en faire que 2 fois en plus d'un mois ! Résultat des courses : lui, il reprend difficilement, moi, je rentre une demi-figure, et on se fait tous les deux ridiculiser par des mecs de 15-16 ans, qui assurent comme de bêtes ! Je ne pense pas qu'on retourne grinder sur les bancs de ce spot du boulevard Péreire…



Son jeu du mois : Perfect Dark (N64)

TSR

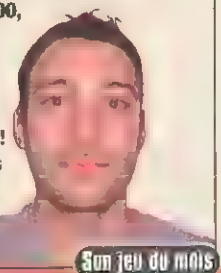
Puisqu'il s'agit ici d'une tribune d'expression libre, je profite du moment pour vous inviter à aller au cinéma voir le dernier film de Ridley Scott, Gladiator. Edifiant au sens premier du terme. Outre le spectacle, cela donnera l'occasion à +- tout le monde d'apprendre deux ou trois choses. Voilà.



Son jeu du mois : Perfect Dark (N64)

Trazom

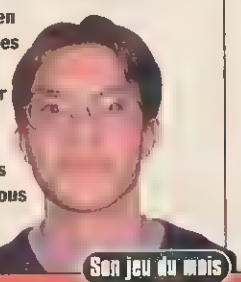
J'ai beau le répéter, mais j'ai l'impression que ça ne suffit pas ! Pour moi, l'homme de la saison n'a pas été Lara Croft ni Pokémon, mais bien Juan Pablo Montoya, le meilleur pilote de course du monde actuellement. Champion F3000, champion Cart, vainqueur des 500 Miles d'Indianapolis, n'en jetez plus ! Voilà, je voulais que vous le sachiez !



Son jeu du mois : Perfect Dark (N64)

Gollum

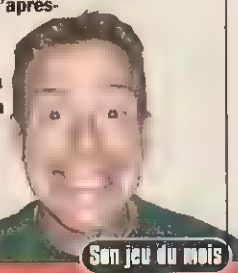
Un four, c'est la classe, surtout lorsqu'il est nouveau. Oui, parce que j'ai déménagé début mai et qu'après le frigo et le canapé, il me fallait un zoli four pour cuire mes pizzas. Passionnant. Alors la bête est toute noire bien classe, avec des formes arrondies pour se la donner mimi. Bon, promis le mois prochain, je vous parle de mon futon.



Son jeu du mois : Front Mission 3 (PS)

Willow

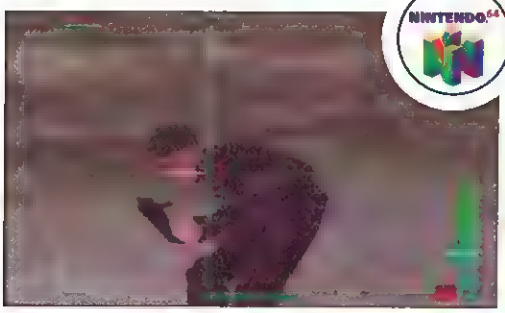
Ce mois-ci, Kendy a tenté de me donner une leçon de « groove » en me faisant découvrir Adamantium, un groupe de métal. Moi, tout ce que je sais c'est que le bruitisme rend fou. Après l'avoir écouté toute l'après-midi, Kendy s'est jeté sur mon sac et l'a balancé par la fenêtre avant d'étrangler Greg.



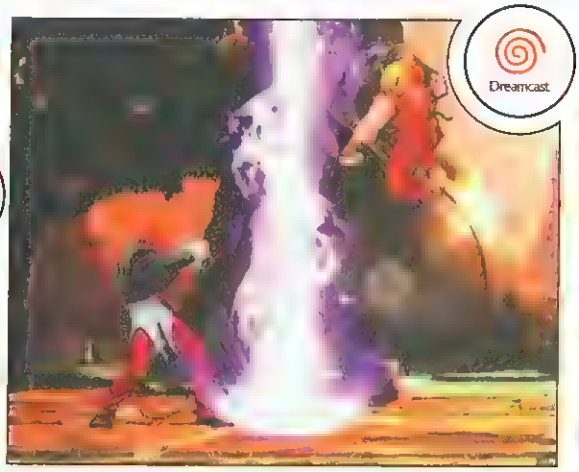
Son jeu du mois : Perfect Dark (N64)

LES JEUX DU MOIS

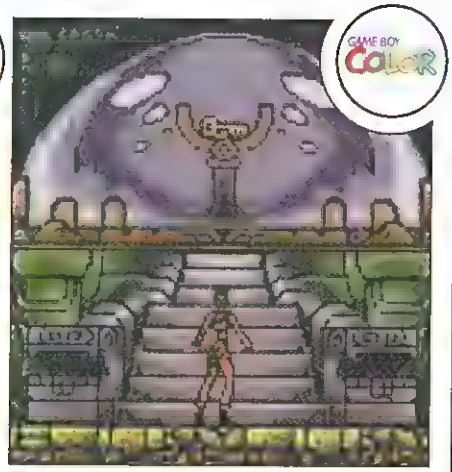
Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Perfect Dark (N64)



Marvel Vs Capcom 2 (DC)



Tomb Raider (GBC)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	23 pts
2	ISS Pro Evolution (PS)	[illegible]
3	Vagrant Story (PS)	12 pts
4	Perfect Dark (N64), Street Fighter Ex 3 (PS2)	[illegible]
5	Colin McRae Rally 2 (PS)	8 pts
6	Marvel Vs Capcom 2 (DC), Tenchu (PS)	[illegible]
7	Samba de Amigo (DC)	6 pts
8	Zelda 2 (N64), Soul Reaver (PS), Pokémon Silver (GB), Shenmue (DC), Resident [illegible]	[illegible]
9	Zelda 1 (N64), Tekken Tag (PS2), Code Veronica (DC), DoA 2 (DC)	4 pts
10	Rayman 2 (DC), Soul Calibur (DC), Rainbow Six (DC), SR Taisen Alpha (PS)	[illegible]

JOYPAD MEGASTAR

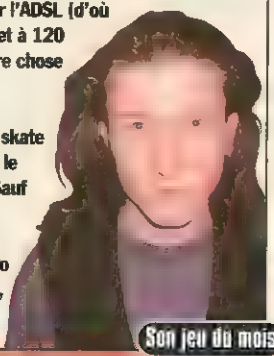
C'est super la classe ce mois-ci, au niveau des Megastar. La Dreamcast casse la baraque en raflant pas moins de deux titres honorifiques avec Tony Hawk et Marvel Vs Capcom 2. A noter aussi le grand retour de la N64 avec l'excellentissime Perfect Dark. Même la Game Boy Color s'y met avec Tomb Raider. Presque un déluge de hits !

ON EN REVE DEJA...

GOLLUM >>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 (PS2) et Onimusha (PS2)*
WILLOW >>>>>>>>> *Alone in the Dark 4 (Play, DC) et Hidden & Dangerous (DC)*
CHRIS >>>>>>>>>>> *Medal of Honor 2 (PS) et Virtua Fighter 4 (DC)*
ELWOOD >>>>>>>>> *Virtua Tennis (DC) et Shadow Destiny (PS2)*
KENDY >>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 (PS2) et Rogue Spear (DC)*
GREG >>>>>>>>>>> *Capcom Vs SNK (DC) et FF9 (PS)*
T.S.R. >>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 (PS2) et Onimusha (PS2)*
TRAZOM >>>>>>>>> *Virtua Tennis (DC) et Gran Turismo 2000 (PS2)*
RaHaN >>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 (PS2) et Final Fantasy 9 (PS)*
JULO >>>>>>>>>>>> *Shenmue 2 (DC) et Final Fantasy 9 (PS)*

RaHaN

Y a des mois qu'on voit pas passer. Celui-là, par exemple, le temps d'héberger un pote une semaine, d'installer l'ADSL (d'où nuits blanches sur le Net à 120 ko/s), et hop, la dernière chose dont je me souvienne clairement c'est Willow tentant un Holly sur un skate dans la salle de test. Et le ratant, comme d'hab. Sauf quand personne ne regarde, comme d'hab. Ah, si, le dernier numéro d'OK Podium est génial, je vous le conseille.



Son jeu du mois

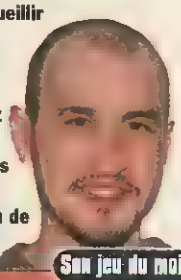
Chris

Vous savez quoi ? Le bonheur ça tient à pas grand-chose. Tenez, moi, mon petit plaisir quand je vais au boulot c'est de traverser le Square des Batignolles (oui, j'habite à côté) et de regarder les canards barboter. Ça ne dure pas des plombes hein, je les mate genre 20 secondes. C'est mon petit plaisir de la journée. Les pigeons ne me font pas le même effet, c'est dommage. Il y en a beaucoup plus à Paris...

Son jeu du mois

Elwood

Tu es belle et tu as envie de quitter le domicile familial, mais tu es pauvre. J'ai peut-être une solution pour toi ! Bon, je ne suis pas très beau, mais je viens de m'acheter un putain d'appart' de tueur à Paris et je suis prêt à t'accueillir chez moi à deux conditions : la première est au début du texte et la seconde est que tu connaisses parfaitement le temps de cuisson de toutes les pâtes.



Son jeu du mois

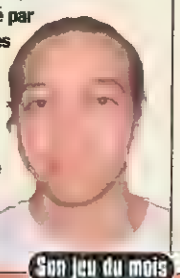
Kendy

En ce moment, je me prends la tête. Je désire connaître le nombre de matrices 2x2 inversibles dans Z/26Z. Ma principale piste est basée sur l'isomorphisme entre Z/26Z et Z/2Z x Z/13Z, et le théorème : si p premier, alors il y a (p*p-1)*(p*p-p) matrices 2x2 inversibles. Je bute sur le retour à Z/26Z. Je ne suis pas sûr qu'il suffise de compter (Z/pZ)^2.

Son jeu du mois

Greg

C'est drôle comme les gens changent... Il y a deux ans, pour le grand public, Pokémon était un dessin animé japonais déviant, qui rendait les gens épileptiques, et que les fans défendaient ardemment. Aujourd'hui, Pokémon est un super-succès acclamé par le grand public, que les fans de jeu descendent, parce que c'est le produit qui marche. Les gens ont la mémoire courte quand même...



Son jeu du mois

Machine Nintendo 64 Genre Shoot 3D

Perfect Dark

Alter ego féminin du célèbre agent 007, Joanna Dark n'a pourtant rien à voir avec une quelconque licence James Bond. Non, elle est tout simplement l'héroïne de Perfect Dark, la dernière petite merveille signée Rare...

2023, Chicago. Entre les murs d'un building appartenant à une puissante organisation occulte se trame une sombre machination, mettant en péril la race humaine. Alerté du danger, l'institut Carrington (une sorte d'agence travaillant en sous-marin pour la sécurité américaine) décide d'envoyer sur place un de ses meilleurs agents : Joanna Dark. Vous. Arrivée sur place, la miss doit infiltrer le bâtiment et trouver le docteur Caroll, une éminente scientifique qui n'approuve pas franchement les agissements de la DataDyne Corporation. Point de départ de votre folle aventure dans l'univers foisonnant de Perfect Dark, cette première mission plante d'entrée le décor. Sur le toit de l'imposant building, armé de votre pistolet de service, vous faites vos premiers pas en compagnie de l'agent Dark. A cet instant précis, tous ceux qui ont goûté par le passé aux joies de GoldenEye, retrouvent leurs marques en deux temps, trois mouvements. Vue subjective, déplacements complexes au paddle (plusieurs configurations sont disponibles), utilisation très ergonomique des armes et autres gadgets mis à votre disposition, liberté totale de mouvement... Perfect Dark reprend dans les grandes lignes le gameplay rodé de son aîné, tout en l'améliorant par certains côtés. L'exemple le plus parlant ? Désormais, il est possible d'activer un système d'acquisition automatique des cibles ennemies ! Loin d'enlever aux Gun Fight leur intensité, cette option permet bien au contraire de se concentrer sur l'action et la recherche, sans avoir à ramer pendant plusieurs secondes pour ajuster correctement un ennemi dans le viseur ! Maintenant, si vous êtes un pur et dur, et que vous refusez toute forme « d'assistance », rien ne vous empêche de désactiver ce paramètre... Les autres améliorations en ce qui concerne la jouabilité sont beaucoup plus anecdotiques. Car là où Perfect Dark innove, c'est plutôt dans le contenu du jeu et dans la richesse des challenges proposés !

Grâce aux Rayons X, vous pouvez voir, à travers les murs, les portes cachées.

Le mode Contre-opération : une fabuleuse idée de la part de Rare qui, espérons-le, fera des émules.

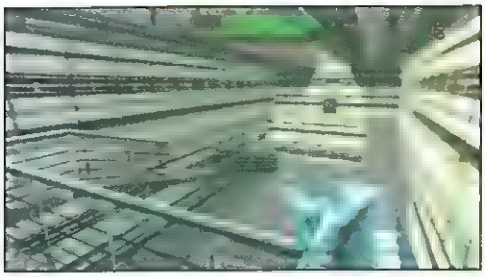
Le jeu en solo

Divisé en missions, elles-mêmes subdivisées en sous-missions, le mode Story de Perfect Dark est servi par un scénario vraiment bien foutu. Située dans un futur proche, l'aventure de Perfect Dark mêle efficacement une ambiance de roman d'anticipation SF à des notions d'espionnage contemporain. En gros, pour vous situer le truc, vous devez déjouer un complot fomenté par la DataDyne Corporation visant à utiliser une arme expérimentale d'origine extra-terrestre et à destituer le président des Etats-Unis. Une sorte de medley bourré de clins d'œil à Men in Black (les aliens travaillent avec les humains), aux X-Files (le coup du complot) et à Blade Runner (pour l'architecture de certains niveaux) ! Un cocktail bien pensé et qui fonctionne comme un bon film d'action ! D'ailleurs, la présence de très nombreuses scènes cinématiques vient renforcer le côté 7e Art de Perfect Dark. Entre chaque mission, une longue cut-scene plutôt bien réalisée dévoile petit à petit la trame du scénario. On y découvre les différents protagonistes de l'histoire, les nombreux rebondissements et surtout les objectifs que Joanna doit

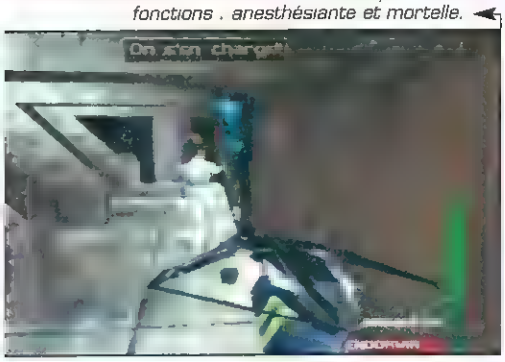
fiche technique

Editeur	Nintendo
Développeur	Rare
Genre	Shoot 3D
Nbre de joueurs	4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continue	Oui (sauvegarde)
Nbre de missions	9 divisées en sous-missions
Spécial	Ram Pak indispensable
Existe sur	Rien d'autre

En mode Perfect Agent, non seulement les objectifs des missions sont plus nombreux, mais les ennemis sont également plus vifs !



Comme toutes les armes, l'arbalète possède deux fonctions : anesthésiante et mortelle.



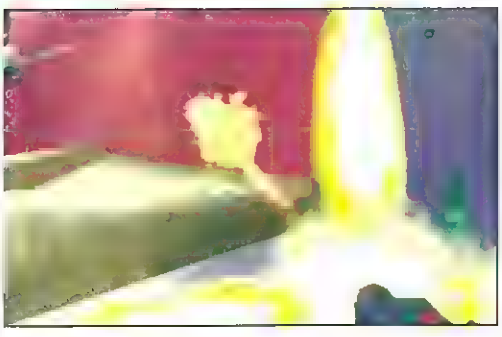
Et en plus, ils causent !

Au final, ils représentent pas moins de 50 minutes de ces scènes dévoilent le scénario et les objectifs à atteindre. Et croyez-moi pour des simples cartouches (256 Mégas quand même...), ça tient du tour de force. Surtout lorsqu'on prend en compte tous les dialogues ponctuant ces cinématiques. Malheureusement, la version française du jeu n'est pas doublée dans notre langue, et il faudra vous contenter de simples sous-titres. Remarquez, mieux vaut ça que des doublages pourris. N'êtes pas d'accord ?

Lorsque vous êtes touché par un projectile empoisonné, votre vue se brouille. Le rendu à l'écran est excellent !

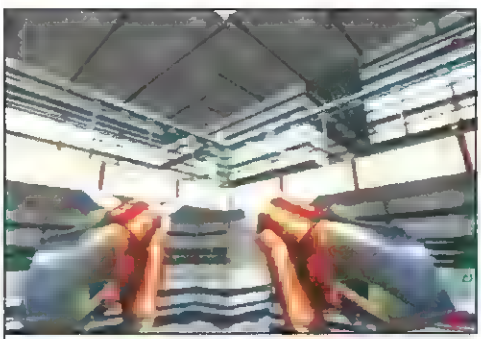
remplir. Non, franchement, le mode solo est vraiment bien pensé. Mieux mis en scène que celui de GoldenEye, il est également moins décousu et beaucoup plus varié. Pour chaque mission, vous devez vous acquitter de tâches bien précises : infiltrations, prises d'assaut, escortes ou libérations de personnages importants (le président, le Dr Caroll...), espionnage, reconnaissances... La liste est longue et l'ennui ne s'installe jamais. De plus, Pefect Dark propose, à l'instar de GoldenEye, plusieurs niveaux de difficultés qui lui confèrent une durée de vie énorme. En mode Agent, les objectifs sont peu nombreux et les ennemis pas trop « vivaces ». Par contre, en Special et en Perfect Agent, vous devrez mener à bien une tripotée de tâches et en découdre avec des adversaires à l'I.A. bien costaud. Tiens, d'ailleurs, tant qu'on y est, parlons-en de l'Intelligence Artificielle. Comme dans GoldenEye, la gestion des impacts est localisée et si un coup en pleine tête entraîne systématiquement une mort immédiate, vous pouvez également viser le bras d'un ennemi pour qu'il lâche son arme, ou ses jambes pour qu'il se mette à sautiller sur place, en hurlant de douleur ! Mais ne vous amusez pas trop à ça, car entre temps, un autre tireur pourrait bien vous allumer dans le dos... Bref, tout ça pour dire que vos adversaires sont très réactifs et prompts à vous tomber en masse sur l'échine. Ils réagissent de manière rationnelle à vos déplacements et au bruit, et n'hésitent pas à vous prendre à revers dès que l'occasion se présente. Vous voilà prévenu...

Non, vous ne rêvez pas, c'est bien l'extra-terrestre de Roswell que vous devez transporter. Ah, si Mulder voit ça...



Des tonnes de challenges

Maintenant que vous savez tout du mode Story, laissez-moi vous entretenir des autres challenges proposés par Perfect Dark. Parallèlement au jeu en solo, Rare a eu l'excellente idée (mais pourquoi personne n'y avait pensé avant ?) de nous pondre deux modes absolument déments : la coopération et la « contre-opération » ! Encore jamais vus sur une console, ces deux options s'avèrent réellement géniales.



Les combats contre les bots varient en intérêt, selon le niveau de difficulté choisi

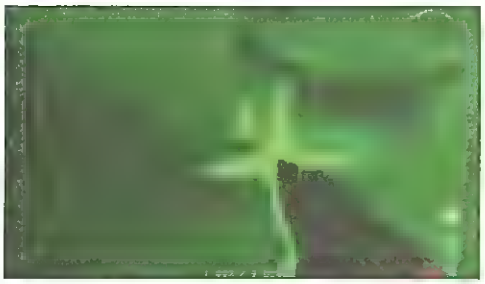
Explications : en coopération comme en contre-opération, vous parcourez le mode Story à deux, via un écran splitté. La seule différence : dans le premier, les deux joueurs sont alliés et dans l'autre, le second joueur incarne un ennemi (dès qu'il meurt, il se réincarne dans un autre ennemi, comme dans Matrix !) Dans la pratique, ces modes de jeu s'avèrent vraiment très, mais alors très sympas... Mais pas parfaits ! Eh oui, malgré l'appui du Ram Pak, la N64 a parfois du mal à encaisser le choc et on assiste fréquemment à de gros ralentissements... Bah, comme dirait l'autre, c'est un peu le prix à payer pour savourer le jeu en duo ! Pour terminer avec la liste des nombreux challenges, il convient de parler du mode Deathmatch (voir l'encadré à ce sujet) et du mode Training (dans l'institut Carrington), qui vous permet de vous familiariser avec la jouabilité et les armes. Voilà, je crois qu'on a fait le tour de la question. Alors passons sans plus tarder au rayon réalisation

Les visages des ennemis sont assez détaillés, et leurs attitudes très crédibles. Surtout lorsqu'ils crèvent !

En maintenant A appuyé, vous accédez facilement à toutes vos armes et gadgets Pratique

Vive le Ram Pak !

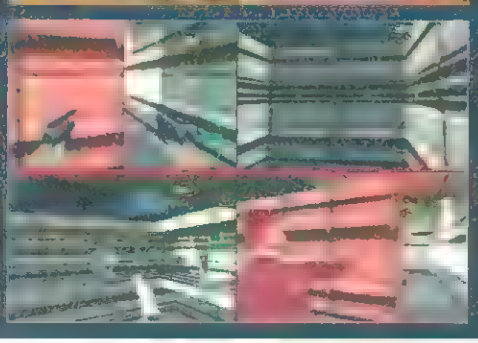
On ne le répétera jamais assez : Perfect Dark n'a strictement aucun intérêt, si vous ne possédez pas le Ram Pak. C'est d'ailleurs bien dommage pour les joueurs qui n'ont pas des milles et des cents à claquer, car sans cet accessoire ils n'auront accès qu'à 35 % du jeu ! M'enfin, partant du principe que je m'adresse aux joueurs les plus friqués, sachez que Perfect Dark est d'une beauté à pleurer. Textures ultra-fines, jeux d'éclairages complexes, animations super-fluides (même en Deathmatch à quatre), niveaux vastes et richement détaillés, explosions impressionnantes... Rare a vraiment mis les petits plats dans les grands et peut se vanter d'avoir complètement transcendé les graphismes de GoldenEye ! Et le son, hein, je vous en ai pas encore parlé : musiques superbes, bruits d'ambiances à gogo, personnages qui causent (un fait suffisamment rare sur N64 pour être signalé), gestion du son en Dolby Surround... Décidément, Perfect Dark flatte autant les yeux que les esgourdes ! Enfin, le dernier truc, qui force le respect vient des milliards de paramètres disponibles. Format d'écran 16/9e ou 4/3, réglage du gameplay ultra-précis, options graphiques entièrement modulables...

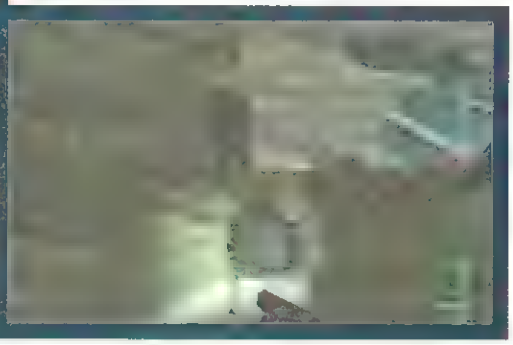


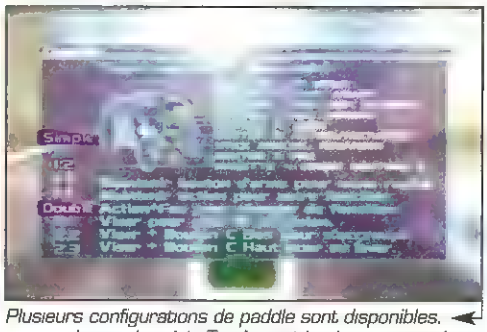
Si un personnage que vous devez escorter claque en cours de route, vous êtes bon pour recommencer toute la mission !

Le mode Multi-joueurs

En marge des modes Coopération et Contre-opération, Perfect Dark propose un mode Deathmatch offrant de multiples possibilités : affrontements de 2 à 4 joueurs sur des maps spécifiques, combats à 4 joueurs humains alliés contre des personnages gérés par l'ordinateur (jusqu'à 8 « bots »), challenges thématiques (genre protection d'une zone spécifique contre les assauts ennemis)... Avec autant de possibilités, nul doute que les 4 ports paddle de votre console vont être monopolisés un bon bout de temps. D'autant plus que même à 4, la jouabilité reste impeccable (encore une fois, merci le Ram Pak) ! Pour finir, sachez qu'il est également possible de jouer seul contre des bots gérés par l'ordinateur.







Plusieurs configurations de paddle sont disponibles. Le mode « à la Turok » est le plus ergonomique.

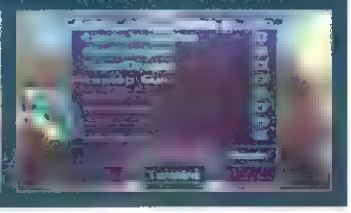
De nombreuses salles d'entraînement sont à votre disposition au sein de l'institut Carrington, afin de bien maîtriser les nombreuses subtilités du jeu

Perfect Dark pousse réellement l'art du shoot 3D sur console dans ses derniers retranchements ! Mais est-il pour autant absolument parfait ? A mon humble avis, pas tout à fait. Eh oui, y a deux, trois broutilles bien lourdes que l'on aurait bien aimé ne pas voir : aucune sauvegarde en cours de mission, quelques ralentissements super gênants (dans certains modes de jeu seulement) et surtout, ce sacro-saint Ram Pak indispensable ! Mais qu'importe, pour qui a aimé GoldenEye – et pour les autres – Perfect Dark possède tous les ingrédients du pur chef-d'œuvre. Très certainement l'un des derniers grands jeux de la N64... En attendant un hypothétique Perfect Dark sur Dolphin, qui de source officieuse serait déjà en cours de développement...

Elwood

Le paradis du Cheat mode

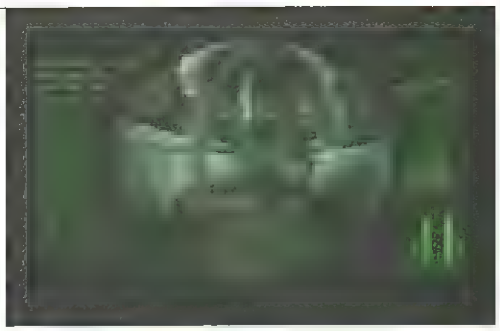
Rare nous a refait le coup des Cheats mode déjà présents dans GoldenEye ! Eh oui, à chaque fois que vous finissez une mission dans certaines conditions (selon le niveau de difficulté ou le temps que vous aurez mis, par exemple), vous activez un des 43 Cheats disponibles ! Certains sont complètement débiles (jouer avec des têtes bizarres ou avec des persos tout rikikis) et d'autres vraiment sympas, comme avoir accès à n'importe quelle arme en mode Solo, être invincible ou encore profiter de munitions infinies. Seulement voilà, pour accéder à certains cheats, il va falloir être sacrément bon : genre finir une mission en 2 minutes et ce en mode Perfect Agent !



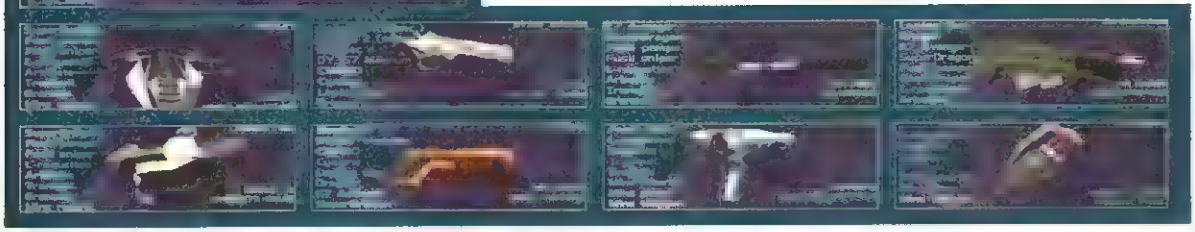
Clin d'œil à Men in Black : cet allié extra-terrestre s'appelle Elvis (Presley ?).

Une panoplie de tueur

41 armes possédant chacune 2 fonctions et 18 gadgets sont mises à votre disposition pour mener à bien votre longue et périlleuse mission ! Ouais, je sais, ça fait un sacré paquet de pétoire ! Bon, je ne vais pas m'amuser à dresser la liste exhaustive, ça ne présente pas un grand intérêt. Sachez simplement que tous les styles d'armes et de gadgets sont représentés : pistolets, fusils, snipes, mitraillettes, armes de proximité, tranquillisants, guns extra-terrestres bien zarbs, lance-roquettes, grenades, mines, caméras espions, scanners, lunettes de vision nocturne ou aux Rayon X (pour voir à travers les murs), modules pour hacker les systèmes informatiques, etc., etc. Si avec ça, vous ne réussissez pas à sauver la Terre, c'est vraiment que vous y mettez de la mauvaise volonté !



La Game Spy est une caméra télécommandée qui vous permet d'espionner certains ennemis ou de prendre des clichés vitaux. Il en existe deux autres versions : une qui permet de lancer des projectiles anesthésiants et une autre explosive.



Notes

18 Technique
Le moteur 3D profite pleinement du Ram Pak, par ailleurs nécessaire pour profiter du jeu à 100 % !

17 Esthétique
On retrouve la pâte inimitable de Rare. Du grand art, pour peu que l'on apprécie les ambiances SF !

15 Animation
Les niveaux sont complexes et le moteur 3D tient bien la route, malgré quelques ralentissements.

16 Maniabilité
Après une phase d'apprentissage on retrouve les sensations intactes de GoldenEye

18 Sons
Musiques, bruitages et voix sont carrément classes. La totale, quoi !

19 Durée de vie
Des tonnes de missions solo et surtout un mode Multi-joueurs très, mais alors très riche

+ Plus
Scénario complexe durée de vie énorme et challenges multi-joueurs fabuleux

– Moins
Vous êtes obligé d'avoir un Ram Pak ! On aurait apprécié des sauvegardes en cours de mission

Note d'intérêt

3/10 Sans Ram Pak

9/10 Avec Ram Pak

Plus loin...

Si vous n'avez jamais eu l'intention de vous offrir un Ram Pak, Perfect Dark devrait vous faire changer d'avis ! Sans cet accessoire, on ne peut, en effet, accéder qu'à 35 % du jeu... Moralité : si vous voulez absolument découvrir cette petite merveille, vous devrez quand même faire l'effort de débourser quelques 500 francs (369 francs pour la cartouche + environ 120 francs pour le Ram Pak). Une addition un peu salée, qui risque d'en calmer quelques-uns !
Ah, si seulement Nintendo avait eu la bonne idée de sortir un pack complet à un tarif intéressant...

L'avis d'Elwood

Depuis la [illegible] GoldenEye, 3 longues [illegible] la N64 n'a accueilli aucun shoot 3D digne de ce nom. Une attente enfin récompensée par l'arrivée de Perfect Dark. L'occasion pour Rare de [illegible] de ce genre si casse-gueule sur console et de nous offrir une expérience inoubliable.

L'avis de Willow

Même si je préfère l'ambiance graphique de GoldenEye, Perfect Dark reste une petite bombe ludique bourrée de trouvailles. On regrettera cependant que le mode Coopératif en écran splitté rame méchamment à certains endroits. Un titre excellent qui change des niaiseries marketing de Pokémon !

Machine Dreamcast

Genre Réflexes/réflexion

Jeu en ligne

Chu Chu Rocket

Chu Chu Rocket (CCR) fait partie de ces titres qui n'ont l'air de rien, comme ça, mais qui peuvent se transformer en véritable drogue. Lorsqu'on sait qu'il est vendu de base avec la Dreamcast ou peut être demandé gratuitement auprès de Sega, on se dit que l'on a de vraies raisons de se réjouir. Gros plan...

CCR est un jeu que l'on doit à Yuji Naka et à sa Sonic Team. Ces gens sont décidément pleins de talents et de ressources puisque CCR peut être considéré comme un nouveau titre majeur en Multi-joueurs Dans un premier temps, il faut certes s'intéresser beaucoup au jeu pour faire abstraction de ses graphismes simplistes et de son côté brouillon pour plonger dans ses entrailles et en tirer la quintessence. Certains ont le droit de ne pas faire cet effort, mais dans ce cas, ils n'ont guère le droit d'affirmer que CCR est mauvais. Il y a bien trop de gens qui prennent cette liberté et j'avoue que cela m'énerve... Il faut s'adapter et s'améliorer pour apprécier CCR. Ce titre ne se laisse pas apprivoiser facilement...

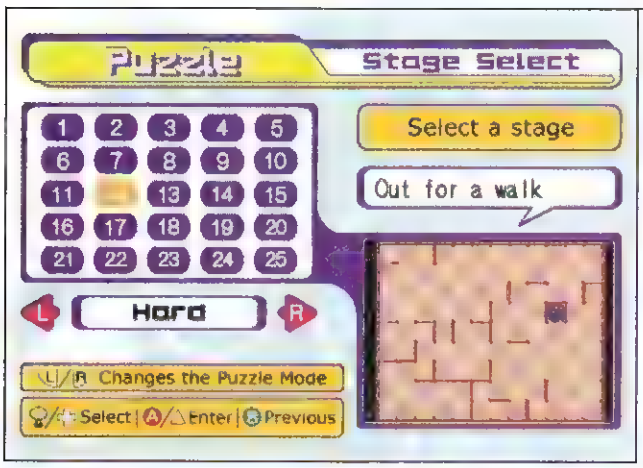
Le jeu du chat et de la souris

Le principe de CCR est simple : vous avez des chats et des souris qui apparaissent sur une aire de jeu en damier. Votre but : amener les souris vers votre fusée et en embarquer le plus possible. Un chat qui touche une fusée, en contrepartie, vous fait perdre le tiers des souris que vous avez accumulées. De base, il mange également toutes les souris qui croisent son chemin Voilà, c'est tout. Et en même temps, c'est beaucoup plus que cela... Les Chu-Chu sont les souris dans le jeu et les Kapu-Kapu les chats. Je dis ça pour votre culture personnelle... Ils se déplacent de la même façon, marchant tout droit jusqu'à rencontrer un obstacle, auquel cas ils se dirigent alors vers la droite et continuent leur progression. C'est en tenant compte de cela que vous devez agir. Vous avez en effet la possibilité de placer des flèches sur l'aire de jeu, et de les pointer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite. Sachez toutefois que vous ne pouvez placer que trois flèches en même temps. A la quatrième, la première disparaît, et ainsi de suite. Le but, lors des parties à plusieurs (évidemment conseillées), consiste à attirer le maximum de souris dans votre fusée, tout en amenant, si possible, les chats vers les fusées adverses. Chacun essayant de faire évidemment la même chose, les parties s'emballent très vite et tout peut basculer d'une seconde à l'autre. Des souris spéciales viennent en plus corser le challenge et actionner ce qu'on appelle la « roulette » (voir encart). Les parties s'enchaînant, on n'a de cesse de s'améliorer. Notez toutefois que l'effort de concentration est tel que l'on en sort régulièrement épuisé. .

Le mode Puzzle vous permet de créer les tableaux que vous désirez puis de les sauvegarder.

Les tableaux sont parfois très encombrés lors des Mouse Mania.

Une fois les 25 stages du mode Challenge traversés, le niveau de difficulté augmente.



Le chat mange les souris. Logique.

Le joueur bleu a tout compris. L'ordinateur ne réagit pas toujours très vite

fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	Sonic Team
Genre	Réflexes/réflexion
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Variable
Continue	Non
Nbre de stages en puzzle mode	25
Spécial	Jeu en ligne
Existe sur	Rien d'autre

La roulette

Les souris avec un « 50 » représentent l'équivalent de 50 souris. Il vaut mieux ne pas les [illegible] échapper, mais ce n'est pas ici celles qui nous intéressent. Non, nous allons nous pencher, dans cet encart, sur les souris [illegible] avec un point d'interrogation (?), qui [illegible] en route la « roulette ». Cette dernière peut tomber sur différents « bonus », que nous allons décrire ici.

Cat Mania : fait apparaître plusieurs [illegible] faire déguerpir vers les fusées adverses.

Mouse Mania : fait sortir de leur trou des [illegible] souris qui gambadent en tous sens.

Speed up : augmente de façon [illegible] la vitesse du jeu.

Slow down : ralentit de façon extrême la vitesse du jeu.

Mouse Monoply : envoie des tas de souris vers votre fusée. Très cool.

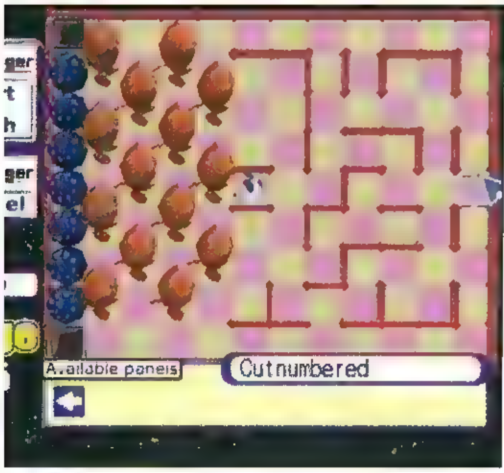
Cat attack : envoie un chat sur toutes les fusées adverses.

Place again : les flèches sur l'aire de jeu sont effacées et doivent être replacées.

Everybody move : les fusées changent de p[illegible]

Le jeu on-line

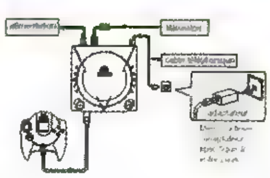
Grâce à votre DC et au logiciel Dreamkey, vous pouvez vous connecter rapidement sur Internet et participer à des parties on-line. Votre enregistrement se fait [illegible] de vous [illegible] Arena. Là, vous pouvez choisir [illegible] vous convient, et décider de [illegible] joueurs. [illegible] est bien sûr recommandée [illegible] raccourcis pour faire apparaître [illegible] couramment utilisé [illegible] vous pouvez [illegible] temps. CCR, dans son mode On-line, souffre de ce qu'on appelle le « lag ». Entre le moment où vous appuyez sur un bouton pour [illegible] flèche et le moment où celle-ci s'affiche [illegible] une seconde (c'est en tout cas [illegible]) avons [illegible] déroutant mais cela oblige à jouer d'une nouvelle façon. Une manière moins spontanée et plus réfléchie, ce qui n'est pas nécessairement un défaut en soi. A noter [illegible] depuis les [illegible]



Et pourtant, il y a une solution pour s'en sortir..

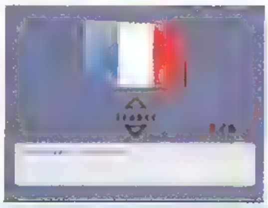
Comment se connecter ?

1. [illegible] **cable modem** [illegible]



2. [illegible] **POWER** [illegible]

3. [illegible] **START** [illegible] appuyez sur le **BOUTON A**



4. Un drapeau apparaît (sélection de la langue) [illegible] pays et appuyez sur **BOUTON A**. Pour plus d'informations sur les commandes, reportez vous au manuel du navigateur internet Dreamkey

MISSING PAGE NUMBER 31pg

Une durée de vie impressionnante

CCR propose de nombreux modes de jeu très intéressants. En plus du mode Battle individuel, il y a le jeu par équipes, très excitant lui aussi. Associés au jeu on-line, ces modes constituent le cœur de CCR... Le mode Challenge invite, lui, un ou deux joueurs à s'entraider sur une série de 25 niveaux, auxquels sont associés à chaque fois un objectif (nourrir un chat en lui amenant 50 souris en 30 secondes par exemple). Le puzzle se rapproche de ce concept, avec 25 niveaux lui aussi, mais il est dédié uniquement au jeu solo. En fait, un tableau « figé » vous est présenté, vous avez une ou plusieurs flèches à placer pour résoudre le problème qui se pose à vous et il vous faut décider de l'endroit où les poser. Simple dans son concept mais pas évident dans les faits. Surtout lorsqu'on sait qu'une fois les 25 stages terminés, le niveau de difficulté augmente (normal, hard, spécial et mania). Au final, vous aurez donc une centaine de stages à terminer (et quelques secrets à découvrir). Enfin, les plus doués et les plus patients pourront créer leur propre tableau et les échanger avec des amis. Bref, il suffit d'accrocher à l'ambiance et à la jouabilité de CCR pour y consacrer la plupart de son temps libre. Une drogue je vous dis...

Chris

Les souris peuvent laisser place à des Chaos. C'est un des secrets du jeu.

Notes

10 Technique
La simplicité est ici de rigueur, et la 2D à l'honneur..

12 Esthétique
Couleurs chatoyantes pour chats, souris et fusées sommairement représentés en 3D.

18 Animation
Parfaite, l'animation ne souffre réellement qu'en réseau, à cause du lag.

18 Maniabilité
Ça va vite et on ne comprend pas toujours ce qui se passe, mais les commandes sont excellentes

14 Sons
Musiques un tantinet débiles mais bien rythmées. Au moins, ça colle à l'ambiance

19 Durée de vie
Entre les puzzles que l'on crée soi-même, le jeu à quatre et le réseau, il y a de quoi faire.

Plus
Amusant, attirant, excitant, enivrant.
Premier jeu on-line de la Dreamcast

Moins
Certains attendent sans doute davantage d'un jeu DC, graphiquement.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Chu Chu Rocket est le premier jeu Dreamcast qui se joue en réseau. Pour le moment, la politique de Sega consiste à « séparer » les continents. Les joueurs du Japon, des U.S.A. et d'Europe jouent chacun avec des personnes qui se trouvent sur leur territoire, ceci sans doute, afin d'optimiser la qualité des connexions (« ping ») et éviter de trop gros temps de réponse au niveau des commandes (« lag »). On peut se dire que ce n'est pas très grave mais lors des sorties jap' ou américaines de certains jeux comme Phantasy Star On-line, il faudra apparemment vraiment attendre une sortie européenne avant de pouvoir s'y essayer. Damn...

L'avis de Chris

[illegible] y jouer. C'est une qualité certaine [illegible] pas être intéressé. J'avoue moi-même avoir eu beaucoup de mal au début [illegible]

L'avis de Julo

CCR est [illegible] Mais à 2, 3 ou 4 [illegible] réseau), ça devient aussi éclatant qu'un Bomberman [illegible] On regrettera simplement le problème de « lag » du jeu en réseau.

Machine PlayStation Genre Action/aventure

De Sang Froid

Bientôt un an que nous accompagnons avec enthousiasme John Cord. De bonnes idées, une équipe expérimentée, voilà ce qui nous poussait à croire que De Sang Froid pourrait bien être le jeu de l'été. Amère désillusion car au lieu de sang froid, il faudra plutôt parler ici de véritable douche froide ! Explications...

Un jour, interrogé sur le secret de la qualité de ses jeux, Shigeru Miyamoto (père de Mario et Zelda pour ceux qui auraient déjà le bulbe ramolli par le soleil) avait révélé que l'un des éléments primordiaux à l'élaboration d'un grand jeu résidait dans son entrée en matière. Le maître avait alors déclaré quelque chose comme : « La première demi-heure d'un jeu est la plus importante. C'est elle qui définit l'univers dans lequel va évoluer le joueur et c'est lors de cette première demi-heure que nous posons les bases de l'aventure. C'est ici que tout se joue. » Généralement, il y a deux moments où on est amené à se souvenir avec une certaine émotion de cette citation. Soit lorsque le jeu testé est d'entrée époustouflant, soit lorsque les premiers pas dans l'aventure ressemblent plus à une galère monumentale, qu'à un hypothétique nirvana ludique. Eh bien, très franchement sans vouloir entretenir un horripilant suspens, dans le cas de De Sang Froid, notre déception est juste abyssale ! Pourtant attention, le titre de Charles Cecil n'est pas effroyablement mauvais, mais ses défauts restent impardonnables pour une réalisation de cette envergure. Gardons notre sang, bah euh, froid justement. Question scénario, aucun problème. L'histoire s'avère aussi captivante que nous l'espérions avec de multiples rebondissements venant étoffer l'intrigue centrale. Les problèmes concernent plus l'habillage, le rythme, et l'ensemble du gameplay finalement... résolument trop axé vieille école.

Tout débuta par une prise de cheveux

Les cinq premières minutes sont stressantes. J'avance, je ne comprends pas trop ce qu'il faut faire, bon j'avance quand même, et hop je me fais fusiller. O.k., je dois être trop mauvais et donc fair-play je recommence. Deux minutes de loading et de blabla plus tard je récidive en tentant une autre technique. Vlan, encore à terre sans pouvoir réagir avec le gars John (moi, enfin ma transposition virtuelle, tout ça quoi) qui m'assène un très calmant : « Non, non ! ». Tu m'étonnes, j'avais pas compris. Vous comprendrez aussi que les nombreux dialogues, même s'ils sont bien doublés, restent aussi un peu lourds puisqu'ils s'effectuent sous forme de choix de questions via un menu déroulant. Disons que vous rencontrez un vigile. Au départ vous pouvez juste lui poser une question bateau. Ensuite, après avoir résolu une énigme, si vous retournez le voir vous pourrez et devrez d'ailleurs lui poser une nouvelle question, et ainsi de suite. Le tout est donc ultra-dirigiste, vous laissant finalement très peu de liberté. On se répète donc souvent et après avoir entendu dix mille fois : « Hello, l'ami » ou un autre classique : « Non, je dois encore réfléchir », je vous assure que vous commencerez à criser.

Lors des séquences narratives, les personnages se placent dans des postures tristement rigides.

Des éléments de furtivité ont été intégrés, mais on se situe très loin du plaisir éprouvé dans un Metal Gear ou Tenchu !

Tout se conclue par un soupir

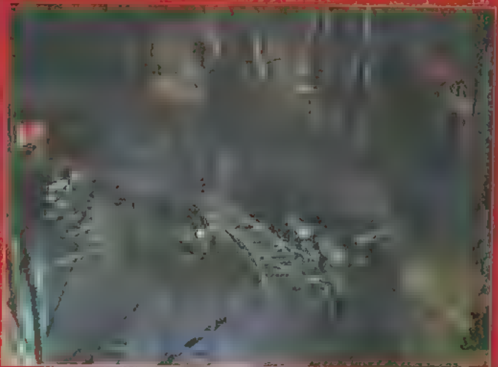
Techniquement, mis à part le travail effectué sur les décors, ainsi que l'excellente gestion des éclairages, la déception est là aussi assez vertigineuse. A commencer par la mise en scène souffrant d'un manque de dynamisme flagrant. Alors si les scènes narratives voient les personnages deviser en restant fixes de manière ultra-rigide, les angles de vue trop distants et donnant des visions bien trop globales des lieux, sont les premiers fautifs. Dans ces conditions, il arrive que le héros soit presque minuscule à l'autre bout de l'écran ce qui s'avère être particulièrement gênant lors des phases d'action. Des séquences très limitées puisque les fusillades sont aussi sommaires, que peu amusantes. On est loin, très loin

Fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	Revolution Software
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegarde
Nbre de CD	2
Spécial	Dual Shock
Existe sur	PC CD-Rom

Le syndrome « Essaye encore ! »

De Sang Froid propose [illegible] gameplay articulé en trois étapes : une situation, un échec quasi obligatoire les premières fois, et une résolution à la onzième reprise ! Un gameplay stressant abandonné dans les jeux depuis des années. [illegible] que parfois les réponses aux énigmes sont assez étonnantes, [illegible] : il ne s'agit pas nécessairement de réflexion, mais plutôt d'adopter la manière de penser des développeurs. Savoir ce qu'ils attendent [illegible] rappelle vaguement le coup de Discworld. [illegible] forme d'aide sont clairement une denrée rare. [illegible] toujours par à-coups, à tâtons, ce qui empêche [illegible] plaisir ou de profiter de l'ambiance.



de l'esprit d'un Resident Evil par exemple. A ce sujet, les différents protagonistes (au look parfois vraiment has-been) sont représentés à l'écran par peu de polygones et encore je n'évoquerai pas les visages, juste fantomatiques. Quelle déception lorsqu'on les compare aux héros du tout premier Resident Evil (pour poursuivre sur cette référence) paru il y a de ça presque cinq ans désormais. Un sentiment qui ne s'atténuera pas en abordant le cas des animations, car ne serait-ce que marcher se transforme vite en chemin de croix. Outre les ralentissements notables qui parasitent les déplacements de John, dès que vous aurez le malheur d'effleurer un élément du décor, votre direction sera perturbée et vue la vitesse plus que lente des différents mouvements, c'est un fait, manier John devient vite énervant. Beaucoup de temps de chargement excessifs, un rythme haché qui tue l'ambiance, des séquences d'action ratées, avouez que cela fait beaucoup. On retiendra donc de De Sang Froid que le projet était ambitieux, peut-être trop au regard des capacités de la PlayStation. L'histoire n'en reste pas moins de qualité et pour les plus patients, l'aventure vaut probablement le coup. Pour les autres, dans le même style Fear Effect, ou n'importe quel Resident Evil (dans un genre plus orienté action toutefois) se révèlent être des choix ô combien plus captivants. Dans le fond, les équipes de Charles Cecil ont peut-être changé l'esthétique de leur titre, mais elles ne sont pas parvenues à imiter et encore moins à surpasser les modèles du genre.

Gollum

Dès les premiers pas dans l'aventure, on comprend que quelque chose ne tourne pas rond.

La plupart des angles de vue sont généralement bien trop distants. Dommage pour l'ambiance.

Notes

13 – Technique
Bonne intégration des persos 3D dans le décor, mais sérieux problèmes de fluidité

15 – Esthétique
Des décors travaillés mis en valeur par un bon jeu de lumière. Des persos peu détaillés

11 – Animation
Mouvements rigides et gros problèmes de fluidité parasitent sérieusement la qualité des animations

13 – Maniabilité
Les ralentissements soudain dans l'animation ont des répercussions sur la jouabilité

15 – Sons
Bruitages dynamiques et nappes sonores efficaces contribuent à l'ambiance sombre de l'aventure

15 – Durée de vie
Assez consistante l'aventure se déroule néanmoins sur un rythme assez lent qui en énervera certains.

+ Plus
Un scénario complexe et prenant
Stimulera votre intellect

– Moins
Des insuffisances techniques qui gâchent le plaisir
Un gameplay d'une autre époque

6/10 – Note

Plus loin...

Fondés en 1990 par Charles Cecil, Tony Warriner et David Sykes, les studios Revolution ont à ce jour développé cinq projets. [illegible] of the Temptress paru en juin 92 sur PC, Amiga et Atari ST, puis vint ensuite Beneath a Steel Sky en mars 94 sur PC et Amiga. C'est en septembre 96 que débute l'aventure des Chevaliers de Baphomet sur PlayStation, suivi par un second épisode un an plus tard. Si nous avions adoré ces premiers titres, De Sang Froid est donc une première déception. Espérons qu'il s'agisse d'un faux pas, en attendant un nouveau Chevalier de Baphomet sur PlayStation 2 cette fois !

L'avis de Gollum

De Sang Froid dispose [illegible] scénario, [illegible]. Sincèrement, je suis l'un des premiers dégoûtés. [illegible] déception [illegible] que plus [illegible] énigmes parfois [illegible], une réalisation plus qu'hésitante, [illegible] stressant.

L'avis d'Elwood

Déception et désillusions sont les sentiments qu'inspire De Sang Froid. Pourtant, le projet était ambitieux (trop ?) et tous les ingrédients semblaient rassemblés pour en faire un grand jeu d'aventure. Mais la jouabilité n'est pas à la hauteur du scénario et la réalisation présente quelques défauts trop rebarbatifs... Too bad !

Machine PlayStation — Genre Tactical RPG

Front Mission 3

Après l'époque faste sur Super Nintendo, Front Mission s'était sérieusement ramolli sur PlayStation. Heureusement grâce à Front Mission 3 la saga revient sur le devant de la scène et en version officielle s'iou plaît ! Une nouvelle preuve de l'attitude de plus en plus ouverte de Square.

Il y a encore deux secondes, j'étais sur le point de râler, de crier à l'injustice. Me réveiller à 6 heures du mat', alors que je venais à peine 2 heures plus tôt de me blottir sous ma couette. Aaah, le supplice. Voilà donc à peu près l'état dans lequel je me trouvais avant de réaliser à quel point j'étais, nous étions des privilégiés. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce qu'aujourd'hui le soleil devrait être au rendez-vous, parce que Roland Garros c'est trop le pied, et parce que des missiles à photons triphasés (enfin un truc dans le genre) ne nous menacent pas directement. En clair, si j'étais né en 2112, sur la gigantesque île artificielle d'Okinawa City, au lieu de rêver de courir sur les murs à l'envers tout en buvant un verre de Coca inépuisable (un songe assez passionnant j'en conviens), je cauchemarderais probablement sur la troisième guerre mondiale. C'est comme ça. Une sorte de conception du destin, de la course croisée des hasards, et tout et tout. Enfin tout ça pour dire, que je n'aimerai pas être réellement à la place du jeune Kazuki Takemura, le héros de Front Mission 3. Tiens et puis pendant que j'y suis, au lieu de grogner je pourrai aussi en profiter pour remercier Square qui, après la triste impasse Final Fantasy Tactics, n'oublie pas cette fois de nous convier à découvrir l'un de ses tout meilleurs Tactical RPG. Comme quoi, la vie n'est pas si pourrie.

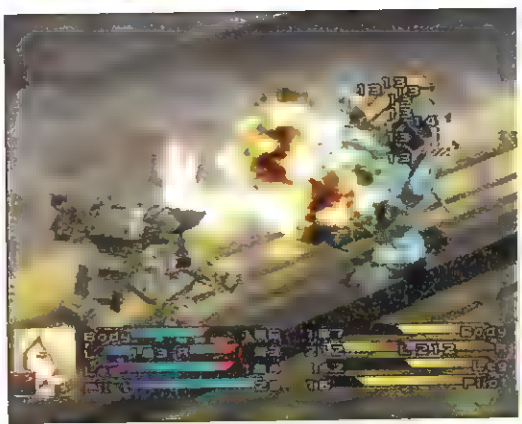
Parfois un peu chargés, les écrans restent néanmoins lisibles.

Enfin de l'officiel

Après Vandal Hearts 2, Front Mission 3 est donc le second Tactical RPG à débarquer en quelques mois en France. Une excellente initiative vu sa qualité. Pourtant, le fond comme la forme sont ici assez différents de ce que Konami nous proposait. Explications. Dans le futur, paysans et chevaliers ont laissé leurs places à de gigantesques robots bipèdes, combattants de toute dernière génération. Vous voici donc à bord de ces machines emporté dans une histoire aussi sombre que truffée de rebondissements. C'est une évidence le scénario particulièrement complexe et bien développé, vous plongera instantanément dans le vif du sujet de la guérilla urbaine au conflit international ! Tout est ici question de conspirations politico-militaires, de tension entre les gouvernements japonais et occidentaux. Menée à 100 à l'heure, de manière bien dynamique, l'aventure vous captivera instantanément... si tant est que vous maîtrisiez la langue de Shakespeare, le jeu étant effectivement resté en anglais ! Mais bon au moins il est distribué officiellement, c'est déjà ça.

Cinquante tonnes d'acier trempé

Premier épisode à voir le jour hors de l'archipel nippon, Front Mission 3 regorge de qualités. A commencer par l'intérêt stratégique de ses missions et la profondeur de son background. A l'image d'un T-RPG traditionnel, l'action s'effectue ici au tour par tour. Vous dirigez donc vos mechs, les Wanzers, sur la zone d'affrontement, décidez de leurs réactions (attaque, défense, réparation) et devez constamment trouver les meilleures manœuvres optimisant vos placements (se situer en hauteur par rapport à l'adversaire restant toujours bienvenu). Le plus intéressant lors des combats reste la prise en compte des dom-



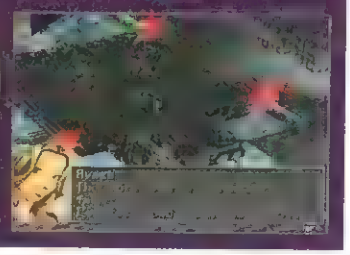
Chaque partie du corps des mechs peuvent être endommagées

fiche technique

Editeur	Square Europe
Développeur	Square Japon
Genre	Tactical RPG
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegarde
Nbre de scénarios	2
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

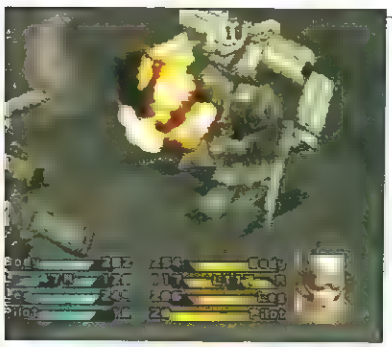
Et dire qu'il n'y était pour rien...

Jeune, beau et tout ce que vous voulez, Kazuki Takemura (le héros donc vous !) passait ses journées à manœuvrer des mechas en tant que pilote d'essai pour le compte de la société Kirishima spécialisée dans les travaux cybernétiques. Tout commençait plutôt pas trop mal donc... Pourtant, après avoir assisté à un accident lors d'une livraison de matériel, voici Kazuki embarqué bien malgré lui dans une histoire d'espionnage. Pire encore, le voilà désormais sans nouvelle de sa sœurette. S'embarquant alors dans des histoires bien louches aux côtés de l'énigmatique agent russe Ema, Kazuki et son pote Ryôgo vont alors découvrir de terribles secrets : les expériences de l'armée de défense nipponne et la mise au point de l'ogive Midas, arme révolutionnaire encore plus redoutable qu'une bombe atomique. Des rebondissements par dizaines vous attendent.



mages répartis sur chaque partie de votre cuirasse de titane. Bras, jambe, torse, les Wanzers réagissent en fait comme des humains. A vous de bien savoir en tirer parti en visant des zones plus sensibles que d'autres selon la situation. Toutefois, l'avantage avec ce système provient de la possibilité qu'il offre de customiser ces mechs en fonction de plusieurs critères (vitesse, force, résistance, etc.). Il vous faudra ainsi souvent passer au garage pour vous équiper de nouvelles pièces et ainsi optimiser la puissance de votre seconde peau. Vous pourrez même vous permettre quelques fantaisies, mais vous les découvrirez bien assez tôt. Pour rendre accessible toutes ces possibilités, le travail sur les interfaces a été soigné et naviguer de menu en menu ne posera aucun problème majeur. Sachez aussi que dans les premiers instants de l'aventure, un choix tout innocent vous sera proposé. Comme vous pouvez l'imaginer, votre réaction influera sur le déroulement de l'aventure. Pourtant plus qu'un simple embranchement, il s'agit carrément de deux histoires distinctes qui s'offriront à vous ! Refaire deux fois la quête pour vraiment tout connaître, tout découvrir ne vous laissera donc nullement l'impression de déjà vu. Excellent. Allez résumons tout ça. Des temps de chargements optimisés (contrairement aux précédents volets !), des possibilités d'attaques variées, des combats plutôt pêchus tandis que les graphismes plutôt agréables et détaillés réjouiront les fans du genre... sincèrement Square a une nouvelle fois frappé un grand coup.

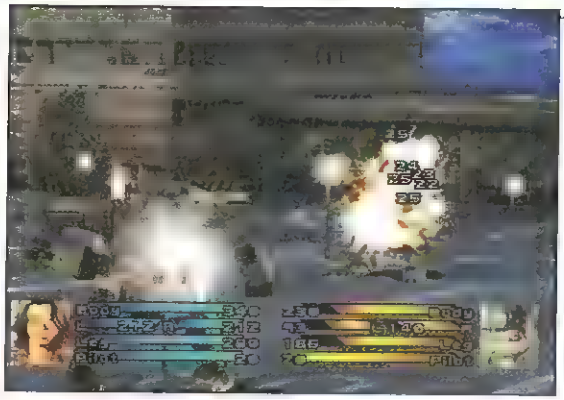
Gollum



Au fil de l'aventure, vous pourrez équiper votre Wanzer avec différentes armes.

Scénario riche et gameplay bien huilé pour un titre

Les explosions et autres effets de lumière sont plutôt bien rendus



Les affrontements s'illustrent par leur dynamisme

Ça se joue aussi comme ça

Au Japon, patrie de tous les goodies bien débiles mais dans le fond super-sympa, Square a conçu une ligne de mini-robots reprenant les héros de Front Mission 3. Entièrement articulés, bien designés et reproduits, ces bestiaux d'acier (o.k. j'avoue : tout en plastique !) ont vraiment la classe. Un indispensable si vous cultivez le culte de l'otaku de base.

Un soldat contre un mecha ? Comment vous expliquer que ça va bientôt sentir la chair brûlée

Notes

14 Technique
Une représentation en 3D fluide et assez détaillée. Zoom de qualité

15 Esthétique
L'ambiance futuriste de guérilla urbaine est bien rendue par les décors. Bon design des mechas.

12 Animation
Bah vraiment pas grand-chose à signaler vu qu'il s'agit de mouvements au tour par tour

15 Maniabilité
Des menus très complets avec une belle arborescence pour une navigation facilitée.

14 Sons
Les fusillades et les explosions sont percutantes. Les musiques déjà plus anodines

18 Durée de vie
Si vous accrochez, vous voilà embarqué pour des dizaines d'heures. Sans compter le scénario secondaire !

+ Plus
Des missions variées et bien dirigées. Un scénario plein de rebondissements.

– Moins
L'absence de traduction en français. Des affrontements parfois un peu longs.

8/10 Note

Plus loin...

Sans faire autant de bruit qu'un Final Fantasy, la saga des Front Mission est toutefois l'une des séries phares de Square. Pour preuve, on en trouve cinq épisodes, comprenant deux volets parallèles (Front Mission Gunhazard et FM Alternative). Le premier titre est sorti en 1995 sur Super Nintendo et remporta un beau succès. Par la suite, à partir de 1997 sur PlayStation, la renommée de la série retomba quelque peu. Pour la plupart des fans de la saga, Front Mission 3 est toutefois le plus abouti de tous !

L'avis de Gollum

A quelques rares [illegible] jamais été ma casse de thé. [illegible] reprochais [illegible] trop lent. Eh bien, croyez-moi, FM3 c'est exactement le contraire. Une histoire captivante, une profondeur de jeu assez hallucinante, un dynamisme de tous les instants, en clair une bombe tout simplement.

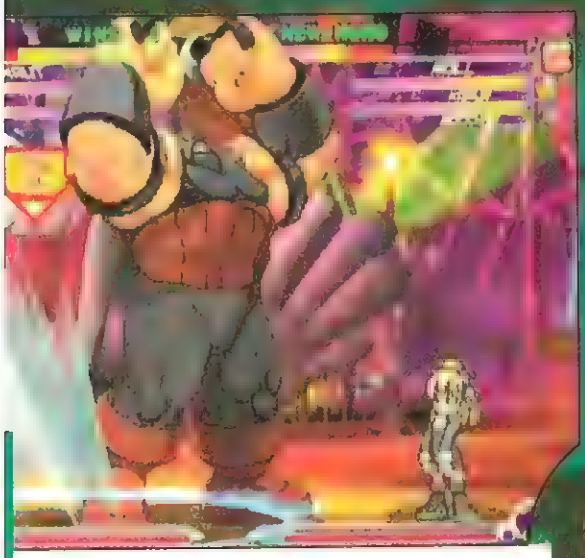
L'avis de Greg

L'ère tant rêvée par les joueurs français serait-elle arrivée ? Voici enfin un tactical RPG traduit intégralement en français. Entre des graphismes excellents pour cette vieille PS, un scénario d'enfer, des temps de loading acceptables et une ambiance irréprochable, ne pas l'acheter serait un crime.

Machine Dreamcast

Genre Baston

Marvel Vs Capcom 2

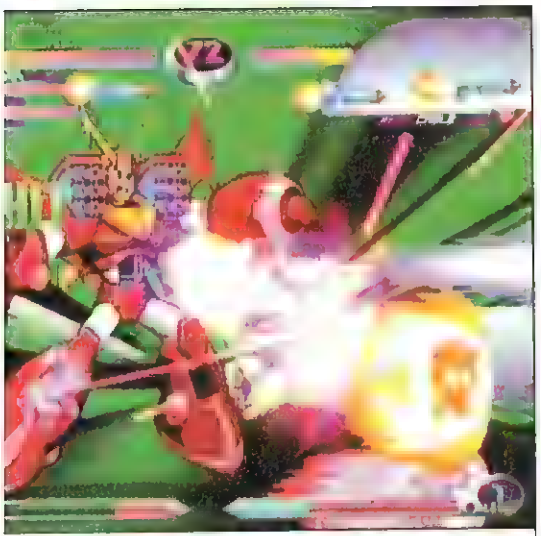


Testé il y a deux mois de cela dans la rubrique import, Marvel VS Capcom 2 arrive enfin sur le Vieux Continent. L'adaptation est rapide pour une fois, et surtout très réussie.

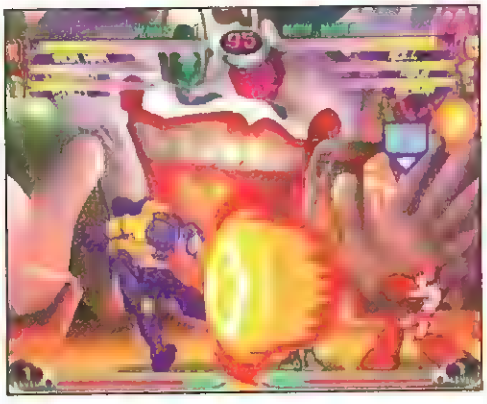
Marvel Vs Capcom 2 confronte encore le clan des Américains déguisés contre celui des Japonais en kimono. A la différence qu'en comparaison avec le premier opus, cette suite propose des tas de nouveautés enrichissantes. Tout d'abord, d'un point de vue purement mathématique, si le premier opus disposait de vingt-six combattants, ici ce sera un panel exhaustif de soixante et un protagonistes (d'où l'équation suivante : 24 gars de base + 37 persos secrets = 61 lascars) qui vous attendront, dans la mesure où vous terminerez le jeu dans tous les sens, bien sûr. Parmi les célébrités de chez Marvel et de chez Capcom, vous retrouverez Amingo, Iceman, Hiyakeshita Sakura, Anakaris, Iron Man, Sentinel, Blackheart, Jill Valentine, Shuma-Gorath, Bulleta, Jin Saotome, Silver Samurai, Cable, Juggernaut, Sonson, Cammy, Ken Masters, Spider-Man, Captain America, Kobun, Spiral, Captain Commando, Magneto, Storm, Chun-Li, Marrow, Strider Hiryu, Colossus, Morrigan Aensland, Thanos, Cyclops, Nash, Tron Bonne, Dan Hibiki, Omega Red, Vega, Dhalsim, Psylocke, Venom, Doctor Doom, Rockman, War Machine, Felicia, Rogue, Wolverine, Gambit, Roll, Gouki, Ruby Heart, Zangief, Guile, Ryu, Mecha Zangief, Hayato Kanzaki, Sabretooth, Fighting Abyss, Hulk, Sakura Kasugano. Ouf ! J'en ai encore les doigts en feu d'avoir tapé cette liste !

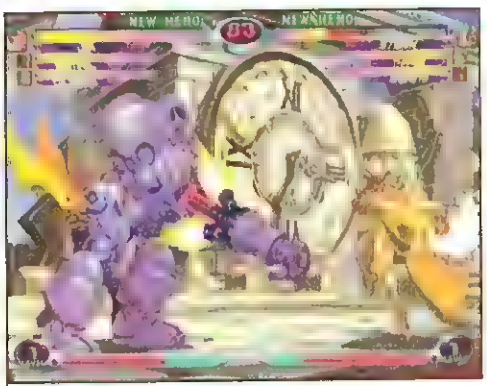
Une réalisation à tomber par terre

Non content de nous proposer une myriade de personnages, Capcom décide aussi de peaufiner la réalisation du jeu. Dorénavant, les décors seront composés d'éléments en 3D parfaitement intégrés aux teintes des combattants ce qui a le mérite de nous offrir un certain confort visuel très cohérent. De plus, les animations font preuves d'une fluidité et d'une richesse de détails incommensurables. Par exemple : vous pourrez attarder votre regard sur les mimiques expressives des protagonistes ou encore remarquer les tonnes d'effets spéciaux visuels (explosions, poussières, ouragans...), qui rendent les coups impressionnants et spectaculaires. On peut le dire avec certitude, Marvel Vs Capcom 2 franchit une nouvelle étape dans la qualité de la représentation en 2D. Pour vous dire, ce jeu envoie directement aux oubliettes Street Fighter 3, qui devient du coup terriblement fade.



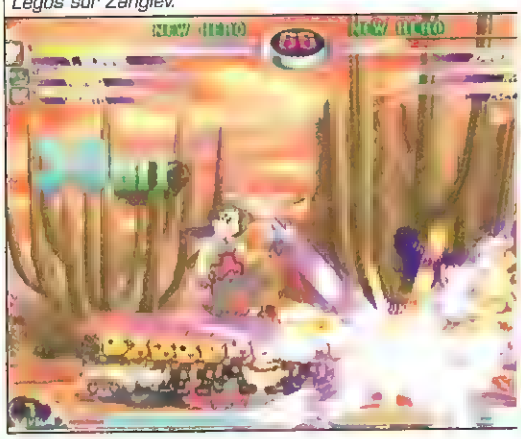
La super-attaque de Rockman décuple sa taille.





La sentinelle décroche une mandale nucléaire à Storm.

T. Bonne projète une ribambelle de Legos sur Zangiev.

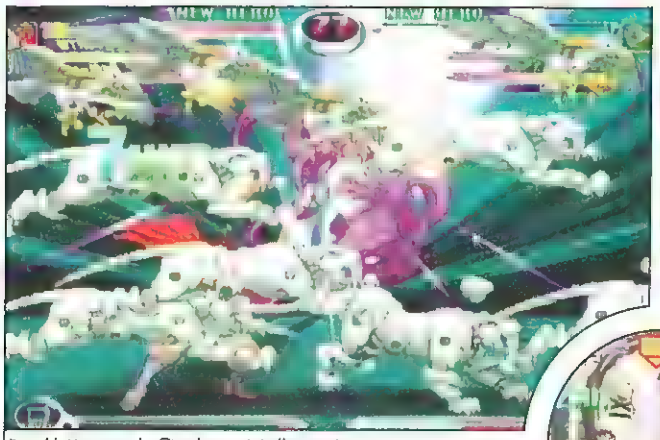


Une prise en mains nouvelle

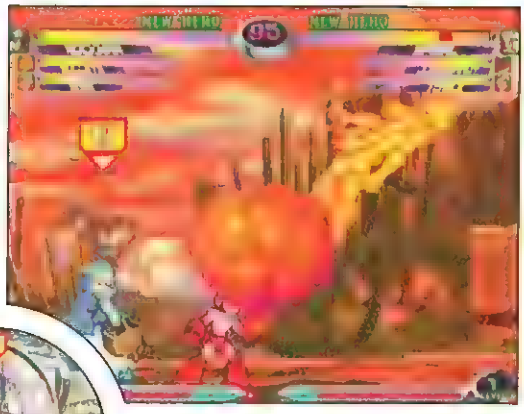
MVC 2 simplifie son interface de jeu sans pour autant faire des concessions au niveau du gameplay. On passe désormais de six boutons à quatre touches Les coups médiums disparaissent au profit d'un système plus ergonomique et efficace. Alors qu'il n'était possible que de déterminer deux gars et d'utiliser un troisième perso en renfort dans le premier jet, ici, on casse les règles. En effet, on peut choisir entre basculer avec ses trois combattants et utiliser deux protagonistes pour être

fiche technique

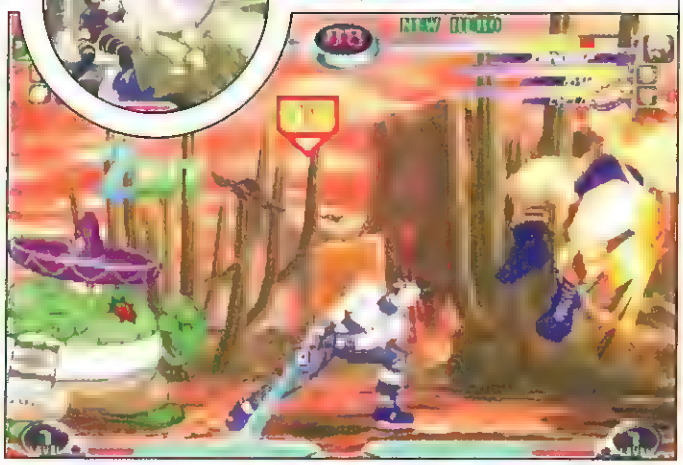
Editeur	Virgin Interactive
Développeur	Capcom
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Nbre de persos	61
Spécial	VMS indispensable !
Existe sur	Arcade



L'attaque de Strider est tellement puissante que c'est la messe à l'écran !



Hayato vient du jeu Star Gladiator.

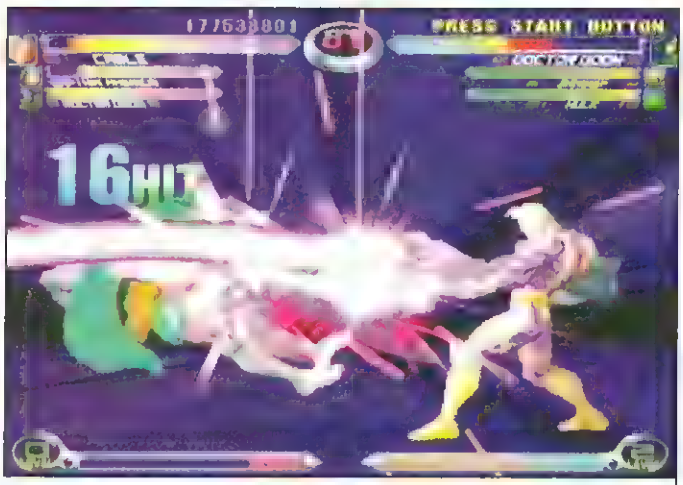


assisté. En substance, on gagne en nombre de stratégies de combat. Vous aurez la faculté de jouer avec un héros et de l'intervertir à tous moments avec les deux autres, ou encore faire apparaître un ou deux compères simultanément. Ce qui vous confère, au final, quatre manières de combattre de façon différente (d'où les ensembles [A, B, C], [A + B], [A + C], [A + B + C]).

Des options de la muerte !

Finalement, la seule déception tiendra dans l'absence de l'option Network, qui vous permettait de jouer contre un autre joueur connecté sur le Ouaibe. Autrement, difficile d'éviter les incontournables options classiques telles que l'entraînement, le Secret Factor (pour acheter ou échanger un perso) et bien d'autres configurations de jeu élaborées pour apporter de la diversité à vos parties. Sinon, le VMS deviendra votre nouvel accessoire phare puisqu'il servira à sauvegarder les combattants gagnés sur console pour ensuite pouvoir y jouer en arcade ! Inversement, il sera aussi possible de pomper un personnage de la borne pour y goûter sur console ! Encore faut-il que les meubles d'arcade soient équipés de ports VMS, chose courante au pays du Soleil Levant. Pour conclure, Marvel Vs Capcom 2 devient donc le meilleur titre de baston en 2D du moment sur DC grâce à la somme de toutes ces améliorations. Une valeur sûre aussi inébranlable que le Deutschmarck !

Kendy



Cable reste high tech jusqu'au bout.

Notes

17 Technique
De la 2D comme jamais vous n'en avez encore vu ! Un véritable dessin animé interactif !

18 Esthétique
Les héros ricains sont relookés façon manga. Les dégaines des combattants sont trop classes !

19 Animation
Malgré la taille impressionnante de certains gars, l'animation ne rame pas ! Du pur Disney !

18 Maniabilité
Les manettes DC de base ne se prêtent pas aux jeux de baston. Mais avec une ASCII pad, c'est le pied !

12 Sons
Les musiques tournent en boucle et possèdent des tonalités aiguës qui cassent les oreilles.

17 Durée de vie
Avec les 37 persos secrets à gagner, vous allez cultiver la barbe florissante et les cernes sous les yeux.

+ Plus
61 persos ! Un nouveau système de combat.

– Moins
L'option Network a disparu.

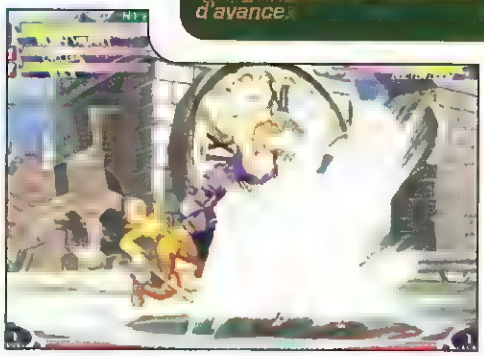
8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La prochaine production ambitieuse de Capcom en matière de combat 2D sera sans nul doute Capcom Vs SNK ! Prévu en première instance sur les machines d'arcade, puis sur console, il confronte les deux univers rivaux. Imaginez le cross-over ultime qui regroupe les persos de Fatal Fury, Art of Fighting, Street Fighter et bien d'autres. On en bave d'avance.

Le Secret Factor

Pour gagner les autres personnages, il vous faudra beaucoup de patience. Il suffit d'enchaîner un maximum de parties en mode Arcade pour obtenir des points d'expérience. Avec cette monnaie d'échange, vous pourrez, dans le menu du Secret Factor, acheter les combattants qui vous intéressent. Évidemment, optez plutôt pour les persos inédits que pour les couleurs en sus, quitte à les payer plus chers à la sueur de votre front !



L'avis de Kendy

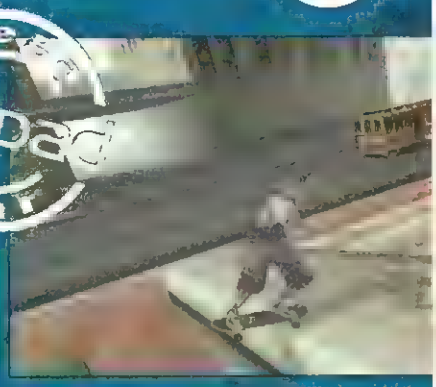
Pour une [illegible] Au contraire [illegible] façon magistrale toutes les composantes du titre original. [illegible] fourni. Un jeu tout bonnement génial et parfait !

L'avis de Greg

Difficile de ne pas craquer devant le cast de plus de 60 persos et la jouabilité indiscutable du titre 2. Bien sûr, des grincheux se plaindront d'un jeu encore en 2D mais que voulez-vous ? La 3D c'est pseudo-sérieux, et la 2D, ça pète de partout. Et Marvel Vs Capcom 2 est le plus beau jeu du genre existant !

Machine Dreamcast — Genre Simu. de Skateboarding

Tony Hawk's Skateboarding

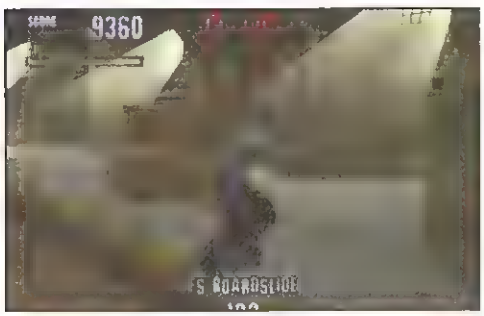


Pas question qu'il y ait des jaloux ! Après une version Play' et une autre sur N64, cette excellente simu' de skate fera le bonheur des possesseurs de Dreamcast. Confié à Treyarch, le développement de cette mouture 128 bits s'avère être, au final, une belle réussite... Cool !

Aaah, le skate...Une discipline qui m'a toujours fait tripper ! Et j'imagine ne pas être le seul à avoir rêvé d'enchaîner les ollie-flips, les grinds et autres grabs. Maîtriser tout ça, c'est quand même la classe, vous en conviendrez ! J'ai d'ailleurs tenté l'aventure avec un pote, à l'âge de 14 ans... La réussite de mes premiers ollies, au bout d'une semaine ou deux, m'avait franchement rendu très fier... Un sentiment vite remplacé par la frustration, quand au bout d'un an de pratique, je n'avais toujours pas réussi à rentrer autre chose ! Et là, évidemment, j'ai lâchement laissé tomber... Bah oui, mais pas la peine de se moquer, hein, je suis sûr que vous êtes nombreux à en avoir fait autant !

Finie la frustration : j'suis un pro !

Huit ans plus tard, le Dieu Tony Hawk et ses potes débarquent sur PlayStation. Après quelques tentatives franchement peu convaincantes (Street Skater notamment) et un vide ludique incontestable dans le domaine de la planche à roulette, nous tenions enfin LE jeu de skate ultime ! Savant mélange de simulation et d'amplification de tricks à la mode extra-terrestre, il nous proposait un jeu graphiquement réussi, au gameplay accessible et vraiment entraînant. Sur Dreamcast, rien n'a changé. Bon, le jeu reste strictement le même (pas de mode supplémentaire, idem pour les riders, les skateparks, etc.), mais le plaisir qu'on éprouvait en jouant à la version originale est toujours présent, et c'est bien là le plus important. Côté technique sinon, pas de surprise : cette mouture est de loin la plus impressionnante, on finit par s'habituer. Le moteur est bien plus performant : il corrige tout d'abord la quasi-totalité des bugs (les problèmes de collisions restant toujours d'actualité) et affiche surtout des textures de plus grande qualité, des effets de lumière plus convaincants, des graphismes en haute résolution, une plus grande distance d'affichage... Bref, pas la peine de tergiverser : c'est mieux et on est bien content.

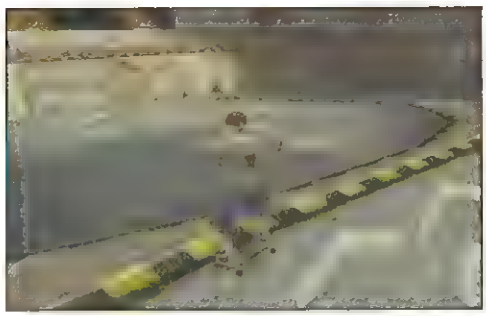


Plus beau, mais strictement identique dans le fond

Pour ceux qui auraient loupé les deux épisodes précédents (les Tests des versions PlayStation et N64), rappelons rapidement le système et les forces de ce jeu mythique. Tout d'abord, le gameplay hyper instinctif et accessible vous permet de faire tout ce que vous voulez avec simplement quatre touches. Une première pour sauter, évidemment, qui pourra vous faire monter à des hauteurs vertigineuses ou simplement sur le dessus d'un petit module, selon la vitesse et le temps de pression. Vient ensuite le bouton de kick flip, qui vous permet lors d'un saut de faire pivoter la planche. La touche de grab servira quant à elle à choper votre board dans les airs, pour encore plus de style ! Dernière manip' possible : le grind, qui sert à faire glisser la planche sur différents modules (rampes d'escaliers, murets, etc.). Chacun de ces mouvements étant décliné en huit figures différentes (qui correspondent aux huit directions du pad), les possibilités de combinaisons sont vraiment super nombreuses ! D'autant que chaque perso possède en plus des manips secrètes, qui vous permettent de lancer des figures super impressionnantes, quand votre jauge de spécial vire au jaune. Mais ça ne s'arrête pas là, car en plus de ce vaste panel de mouvements, comprenez bien que chacun des éléments présents dans les différentes aires de jeu peut être exploité, et qu'il est possible de passer de l'un à l'autre sans retoucher le sol pour faire des transitions de tueur... dans les limites (certes un brin repoussées) des différentes lois de la nature, bien sûr. A ce stade, on peut sans

Chaque skateur a ses propres statistiques (ollie, speed, air et balance), qui pourront augmenter en progressant dans le mode Carrière

Une fois sa jauge « Special » remplie, votre rider pourra effectuer des mouvements spéciaux.



fiche technique

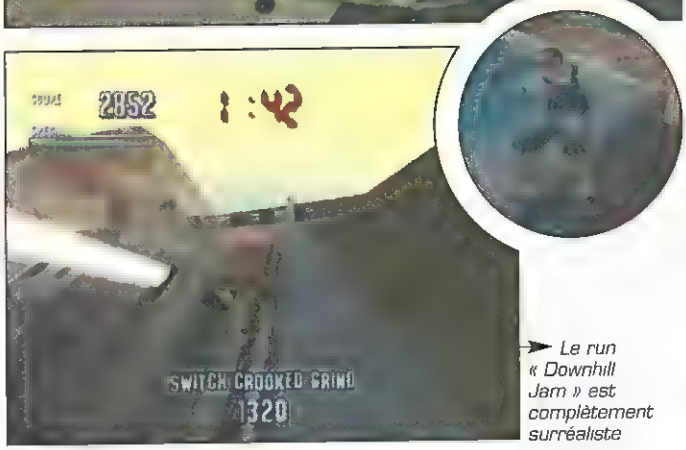
Editeur	Crave Entertainment
Développeur	Treyarch
Genre	Simu. de skateboard
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde (6 + 3 blocs)
Nbre de skateparks	9
Spécial	Rumble Pack
Existe sur	PlayStation et N64

hésiter dire que les possibilités sont infinies, du point de vue de vos capacités de maîtrise, de lucidité et surtout d'imagination représentant votre réel facteur réussite. Car plus on joue et plus on s'en rend compte, ce qui pousse à aller toujours plus loin c'est l'exploitation des skateparks, qui sont d'ailleurs tous très différents et vraiment bien conçus. En ce qui concerne la progression dans le jeu, vous devrez choisir l'un des dix riders pros qui sont mis à votre disposition (ils ont chacun leurs spécialités, comme les sauts, le free style, etc.) pour le faire évoluer dans le mode Carrière et ainsi gonfler ses statistiques, gagner de nouveaux boards, délocker les aires de jeu, etc. Vous serez obligé, pour pouvoir profiter pleinement des autres modes de jeu, de passer par là, et avec tous les personnages du jeu s'il vous plaît... Car chaque skatepark ne se débloque que pour le skateur que vous avez utilisé en mode Carrière ! La durée de vie est donc très raisonnable, d'autant que vous reviendrez souvent dans vos parks préférés, juste pour le plaisir de vous faire un bon petit run de martien, et pourquoi pas de l'enregistrer sur votre VM en souvenir !

Achetez-le !

Vous l'aurez compris, Tony Hawk n'est qu'une pure et simple adaptation du jeu PlayStation, techniquement améliorée... Mais ce jeu reste ce qu'il était en octobre dernier : une bombe ! Au cas où vous auriez déjà pas mal joué à la version Play', ou même à la version N64, cet opus Dreamcast ne vous apportera rien de plus qu'un lifting graphique, certes agréable, mais qui n'en justifierait bien évidemment pas l'achat... Pour tous les autres, et surtout ceux qui apprécient particulièrement la discipline, Tony Hawk s'inscrit sans problème sur la liste des jeux Dreamcast à posséder absolument, il serait trop dommage de passer à côté d'un monument comme celui-ci.

Julo



Le run « Downhill Jam » est complètement surréaliste

Une adaptation simple mais efficace, qui profite bien des 128 bits de la Dreamcast

Notes

17 Technique
128 bits oblige, cette version DC est bien sûr la plus belle, la plus fine et la plus performante des trois.

16 Esthétique
Des environnements variés, réalistes, et des skateurs très bien modélisés.

17 Animation
Les animations des tricks sont fluides et naturelles, le moteur de très bonne facture.

17 Maniabilité
Excellente. On enchaîne rapidement les tricks dès les 1ère parties et l'on ne cesse de progresser ensuite.

17 Sons
Les musiques skate-core sont parfaitement dans le ton, et les bruitages très réalistes.

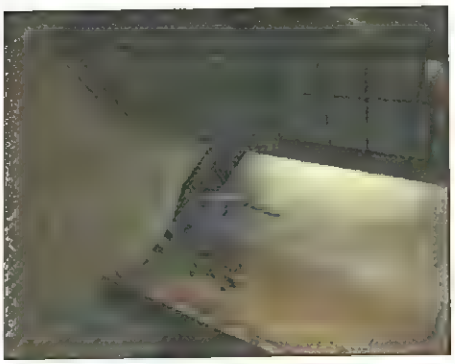
16 Durée de vie
Niveaux, challenges et personnages nombreux. On se lasse vraiment difficilement.

Plus
Le gameplay aux infinies possibilités.
La plus belle version du jeu.

Moins
Une adaptation pure et dure sans aucune autre amélioration que la réalisation.

8/10 Note d'intérêt

Chad Muska, accompagné de son fameux sac-à-dos radio-cassettes !



Plus loin...

Pour cette version Dreamcast de Tony Hawk, le développeur Neversoft a laissé la main à l'équipe de Treyarch... Ces Californiens sont capables du meilleur, comme du moyen, ou même du pire ! Avant cette adaptation de hit, ils nous ont quand même pondu des navets comme Nagano Winter Olympics (N64) ou encore plus récemment Dragon's Blood (DC)... Allez, on leur pardonne !

Savoir faire preuve d'imagination !

Qu'y a-t-il de vraiment génial dans Tony Hawk ? Ou est-ce qui fait qu'on accroche à mort, qu'on déclare haut et fort qu'il représente le « meilleur jeu de glisse du moment... hein ? Eh bien c'est très simple, il met votre imagination et votre créativité au cœur même du gameplay. Contrairement à un jeu de snowboard par exemple, dans lequel il faut suivre un chemin dans une pente, trouver une bosse, faire une figure, puis une autre bosse et une autre figure... Ici le trip est bien différent car vous aurez à disposition des skateparks, ou simplement des décors urbains, dans lesquels vous pourrez utiliser TOUS les éléments du décor de multiples façons différentes et en enchaînant les figures le plus longtemps possible, en passant d'un module à l'autre, etc. Vous inventerez vous-mêmes vos transitions, c'est vous qui ferez la variété du run. Et ça c'est vraiment excellent.

L'avis de Julo

Sauf si vous êtes totalement hermétique au trip, et que les skateurs sont pour vous des ados flambeurs énervants qui n'ont rien dans le crâne, vous n'avez aucune raison de ne pas craquer pour Tony Hawk. Il met à votre disposition une source inépuisable de plaisir, et représente tout simplement le meilleur jeu de glisse du moment.

L'avis de Willow

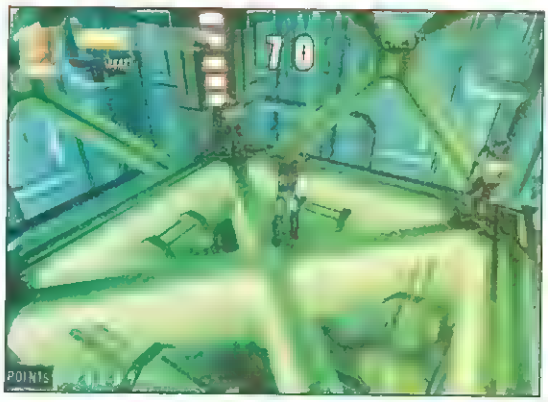
Voilà un titre à côté duquel vous n'avez pas le droit de passer. A l'instar des moutures PlayStation et N64, Tony Hawk's Skateboarding est une petite bombe ludique. On regrettera simplement, que les développeurs n'aient pas exploité les capacités de la bécane pour améliorer les animations des skateurs. Okay, je chipotte à mort.

Machine Dreamcast Genre Beat them all

Zombie Revenge

Avec Zombie Revenge, ça va cogner dur sur les créatures en décomposition. L'adaptation du jeu d'arcade de Sega arrive enfin sur console pour le bonheur des hard-core gamers. Une race de joueurs qui se fait de plus en plus rare d'ailleurs. Mon Dieu ! Serais-je une espèce en voie d'extinction ?

Sega semble s'être pris d'affection pour le thème des morts vivants, depuis House of the Dead. Si ce dernier était un shoot, Zombie Revenge, lui, se contente d'être un classique beat them all. En tout cas, les deux titres auront comme point commun d'être des jeux d'arcade pure et dure s'adressant aux « posse » fermés des hard-core gamers. Le plus fort dans l'affaire, c'est que là où les autres éditeurs se seraient plantés en beauté en essayant de sortir un jeu du genre, Sega réussit à s'en tirer à bon compte, et avec les honneurs en prime. Vous me direz, la firme nippone est un peu sur son terrain de prédilection (Streets of Rage, souvenez-vous, formidable !), à savoir les softs d'arcade de qualité.



Cette somptueuse action ne vous rappelle-t-elle pas la fin de Brain Dead ?

Un beat them all scenarisé

Comme dans un mauvais (chacun ses goûts) film de Romero, Zombie Revenge débute de façon assez prévisible. La ville voit déjà la plupart de ses habitants transformés en morts vivants et il ne reste désormais que trois humains. Le trio composé de deux hommes et une femme s'avère déterminé à éradiquer toutes formes de vies maléfiques, pour enrayer la propagation de l'épidémie zombie. Bénéficiant d'une mise en scène fort similaire à House of the Dead, les parties sont entrecoupées de séquences en temps réel qui viennent ponctuer agréablement le jeu. Ce qui apporte un regain d'intérêt à ce qui n'est, en fin de compte, qu'un classique beat them all. Cela dit, Zombie Revenge possède d'excellentes idées pour ce type de jeu.

Flingue et poings

Bien entendu, vous pouvez pratiquer le jeu de un à trois joueurs simultanément et ce, au détriment du nombre de crédits qui se divisent proportionnellement pour l'occasion. Autrement, chaque personnage possède deux attaques distinctes. Les basiques coups de poing et l'utilisation de votre revolver de base, si vous disposez de munitions. Par l'étonnante magie vidéo-ludique, il vous sera, bien sûr, possible de combiner ces deux attaques pour effectuer des combos. A vous de créer l'enchaînement adéquat, pour casser à votre manière du mort vivant. Je vous rassure tout de suite, il suffit de mitrailler les touches de la manette aleatoirement ! Sinon, n'oubliez surtout pas d'éviter les coups physiques en vous mettant en garde. Pour cela, pressez la touche correspondante sans impérativement donner une direction à votre personnage. Dans le cas contraire, c'est la contamination assurée !

L'un des niveaux reprend celui de House of the Dead 2

fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	Sega
Genre	Beat them all
Nbre de joueurs	1 à 3
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continue	Crédits
Spécial	Nécessite un JAMMA pour le Boss mode
Existe sur	Arcade

Contaminations

Si vous avez déjà maté le film Le Jour des Morts Vivants, vous savez sûrement qu'il suffit qu'un zombi vous blesse pour que vous vous transformiez à votre tour en une créature purulente. C'est la raison pour laquelle à chaque coup ou morsure encaissés, votre chaire s'assombrit jusqu'au décompte fatidique de l'ultime métamorphose. Pour vous défaire de cette malédiction, il suffit de ramasser les antidotes que laissent les zombis morts (oui, les déjà morts peuvent mourir à nouveau !). D'ailleurs, chaque massacre vous fournit des options, comme des chargeurs ou des items de vie. Mais pensez tout de même à faire le tri, car parfois, ces taquins lâchent aussi des options d'empoisonnement. Les fourbes !

Des modes de jeu en sus

Bien plus qu'une banale adaptation de la borne d'arcade, Zombie Revenge jouit de plusieurs modes de jeu exclusivement élaborés pour la mouture console. Ainsi, vous pourrez goûter à la version Arcade mais aussi à un autre mode plus intéressant nommé Original. Dans cette dernière configuration, il est possible d'opter pour des dégâts plus importants avec les armes ou encore de pratiquer le jeu en utilisant uniquement ses poings. Comme dans House of the Dead, une option vous permet également de trucider un boss de votre choix en un temps record. Bref, ZR est une franche réussite, même s'il couve un concept assez bourrin. Cependant, l'originalité et la spontanéité de son gameplay le destinent avant tout aux mordus des jeux de café.

Kendy

Les situations sont très variées. Ici, notre héros se trouve sur le toit d'un wagon.

Des combats à la VF

Ces deux monstres semblent sortis de l'imagination débridée de Lovecraft

Les cercles bleus désignent l'ennemi que vous lockez.

Un jeu répétitif mais pourtant terriblement efficace

Le Boss mode

Notes

17 Technique
La qualité de la 3D ainsi que les mises en scène en temps réel sont au top

17 Esthétique
L'ambiance glauque est rendue de façon superbe. Les monstres sont classes

16 Animation
Pas d'animations ultra-realistes mais juste ce qu'il faut pour latter du monstre

16 Maniabilité
Vos personnages sont un peu lents mais répondent très rapidement.

16 Sons
Les musiques font penser à celles de House of the Dead. Ça sert bien l'action

12 Durée de vie
Contrairement à la version japonaise, le jeu en français est très difficile. Cela dit, une fois terminé, allez-vous y rejouer ?

Plus
Le jeu à trois. Du gunfight intégré

Moins
Une durée de vie limitée par sa nature.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

L'avis de Kendy

L'avis de Greg

Machine Dreamcast

Genre Plate-forme

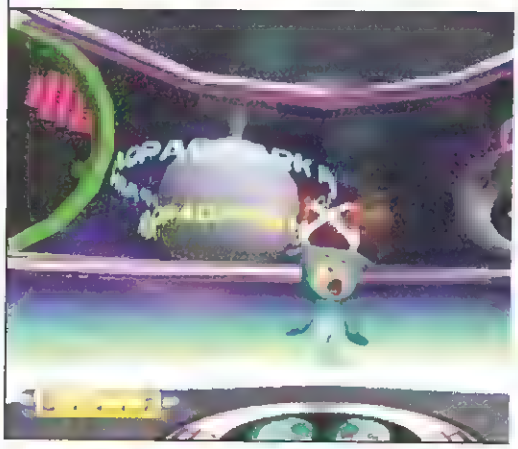
Super Magnetic Neo

Pour son troisième soft sur Dreamcast, Genki nous propose un p'tit jeu de plate-forme sympathique, plutôt bien réalisé, qui exploite tant bien que mal une idée assez originale...

« Professeur, Professeur ! L'infâme gang Pinko a pris d'assaut le Pao Pao Park ! Il faut faire quelque chose, et vite ! », « Ah, ah, ma nouvelle invention fera parfaitement l'affaire face à eux ! »... Humm, c'est trop bien les scénarios de jeux de plate-forme. Bon, le héros de celui-ci se nomme Neo... Rien à voir avec l'élu qui doit sauver le monde de la Matrice, hein, lui c'est un petit robot d'un style bien plus naïf. Il est tout bleu, possède une tête plate sur laquelle s'affiche de gros yeux ronds et un sourire niais. Le petit bonhomme n'a pas sur lui de gros flingues, mais deux panneaux sur la tête. C'est peut-être moins classe, mais ça lui permet de créer autour de lui deux sortes de « boucliers » magnétiques : un rouge et un bleu. Il peut également courir et sauter, mais le centre du gameplay repose sur ses fonctions magnétiques, qui agissent en fait comme les deux faces d'un aimant. Par exemple, utiliser le panneau bleu contre un ennemi de la même couleur aura pour effet de le repousser violemment (les polarités identiques se repoussent). Au contraire, si l'ennemi est magnétiquement opposé, il sera irrémédiablement attiré vers Neo, qui l'enfermera dans une petite boîte verte (les opposés s'attirent). Mais le principe a été bien sûr poussé plus loin, puisqu'il faudra également vous servir intelligemment de ces fonctions pour interagir avec les différents éléments du décor et progresser dans les 16 niveaux du jeu. Une dalle colorée pourra ainsi servir de tremplin ou d'aimant, selon les occasions, et il sera également possible de s'agripper à des treuils pour passer des gouffres, etc

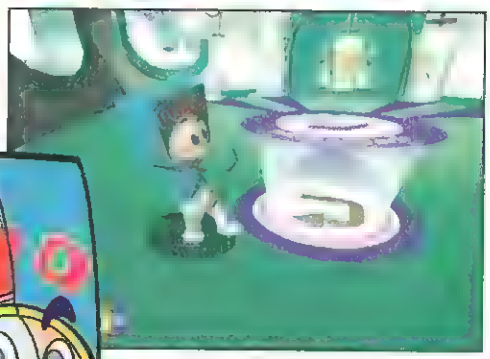
Dans chaque tableau, un petit item à ramasser vous permettra d'accéder à ce genre de niveaux bonus.

Neo, en pleine ballade entre deux mondes.



Un sous-Crash plutôt sympatoche

Si le jeu est évidemment en 3D, les niveaux ne sont pas conçus de manière ouverte comme dans un Mario 64. Votre progression se fera à l'ancienne, d'une manière très linéaire. Comme dans Crash Bandicoot, les tableaux sont en fait de longs couloirs, plus ou moins étroits, qu'il faudra réussir à traverser en faisant preuve d'agilité (il faut sauter de plate-forme en plate-forme sans tomber dans le vide) et d'ingéniosité (cf. le gameplay magnétique). Autre élément repris à la série de Naughty Dog, certains niveaux vous proposent de monter sur différents moyens de transport, comme un cheval à roulettes, un chariot de mine, etc. Il y a même une phase à la Pen Pen, durant laquelle vous glissez ventre à terre sur des pentes enneigées ! Heureusement, la jouabilité est parfaitement réglée, un point essentiel dans ce genre de soft ! Le jeu n'en demeure pas moins difficile, et il faudra mourir une bonne dizaine de fois avant de pouvoir boucler certains niveaux. En effet, vous recommencerez depuis le début, ou depuis le dernier check-point, à chaque fois que Neo touchera un ennemi ou tout autre élément hostile du décor... Crises de nerf garanties ! Au final, on est loin de prendre autant de plaisir que dans un Crash Bandicoot, mais l'originalité du gameplay magnétique rend la progression assez captivante. D'autant que la réalisation, de plutôt bonne facture, met très bien en valeur l'aspect Toon du jeu (mention spéciale aux déformations de polygones). Les



fiche technique

Editeur	Crave Entertainment
Développeur	Genki
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegarde (3 blocs)
Nbre de niveaux	16
Spécial	Vibration Pack
Existe sur	Rien d'autre

En utilisant la bonne polarité, vous pouvez enfermer vos ennemis dans une boîte.

Un peu d'entraînement

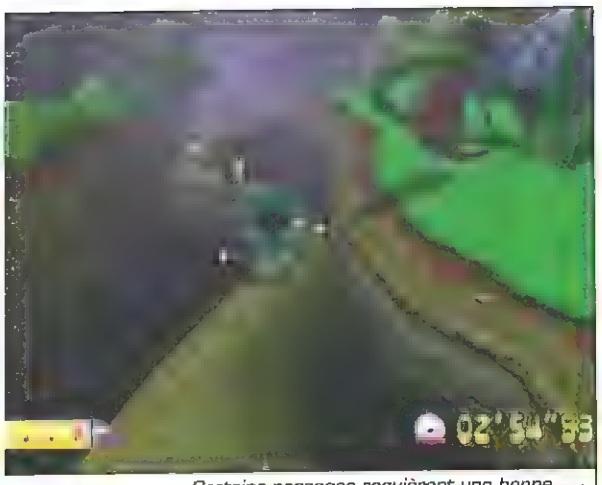
Outre le mode principal, le mode Challenge vous permet de vous entraîner et d'assimiler rapidement toutes les routines du gameplay magnétique. Cinq niveaux de difficulté composés de 20 tableaux chacun. Ça fait 100 tableaux en tout si je compte bien. Malheureusement, vous lâcherez rapidement l'affaire tant c'est inintéressant. Les casse-têtes tournent vite en rond et les thèmes graphiques ne changent jamais. Bref, si vous pensiez que cela pouvait rajouter un brin de durée de vie au jeu, eh bien vous vous trompiez !

Un clin d'œil à Pen Pen ?

La technique pour battre les boss est toujours la même

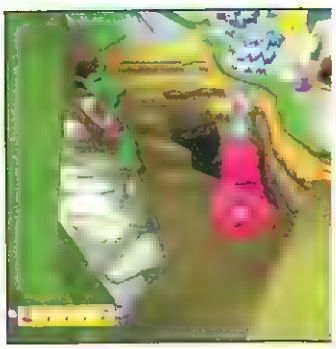
décors sont colorés, variés, les personnages délirants... Graphiquement, on ne sait trop quoi reprocher à SMN, mais il lui manque tout de même ce « petit quelque chose » de personnalité qui nous aurait fait davantage accrocher. Un bon divertissement en somme, dont l'originalité du gameplay, la difficulté du challenge, la variété et la qualité graphique auraient pu pleinement satisfaire les accrocs du genre... Mais voilà, deux défauts le renvoient au stade de jeu moyen : la durée de vie (16 niveaux et basta) et la relative répétitivité de l'action. L'idée des polarités aurait pu être bien plus et bien mieux exploitée. Dommage.

Julo



Certains passages requièrent une bonne utilisation du stick analogique...

Le niveau préféré de Willow, qui y a passé près d'une heure en crevant 100 fois.



Notes

16 Technique
Sans égaler le niveau de Rayman 2 sur la même machine, la réalisation est de très bonne facture

16 Esthétique
Des thèmes graphiques agréables et variés, une ambiance toon très colorée fort rigolote.

15 Animation
Le moteur tourne constamment à 60 images/seconde, sans ralentissements.

17 Maniabilité
Neo répond parfaitement. Vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous, en cas de chute !

14 Sons
Musiques et bruitages gentillets comme on en entend souvent dans les jeux de plate-forme. Sans plus.

13 Durée de vie
Niveaux peu nombreux, mais souvent difficiles. Vous n'y reviendrez plus une fois fini.

+ Plus
La maniabilité
Le gameplay original

− Moins
La durée de vie
Le manque de variété dans l'action.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Super Magnetic Neo n'est pas le premier jeu de Genki sur Dreamcast. En effet, on doit déjà à ce développeur nippon l'adaptation de Virtua Fighter 3 tb, ainsi que le très moyen Tokyo Extreme Battle (sorti au lancement de la machine chez nous), dont le deuxième épisode devrait d'ailleurs bientôt arriver en import (sûrement cet été).

L'avis de Julo

Une grande durée de vie et plus de diversité dans les situations, Super Magnetic Neo aurait pu être un très bon jeu de plate-forme... Il ne vaudra pas l'investissement, sauf si vous êtes un adorateur du genre, que vous ne possédez qu'une DC et que vous avez déjà terminé Rayman 2 dans tous les sens.

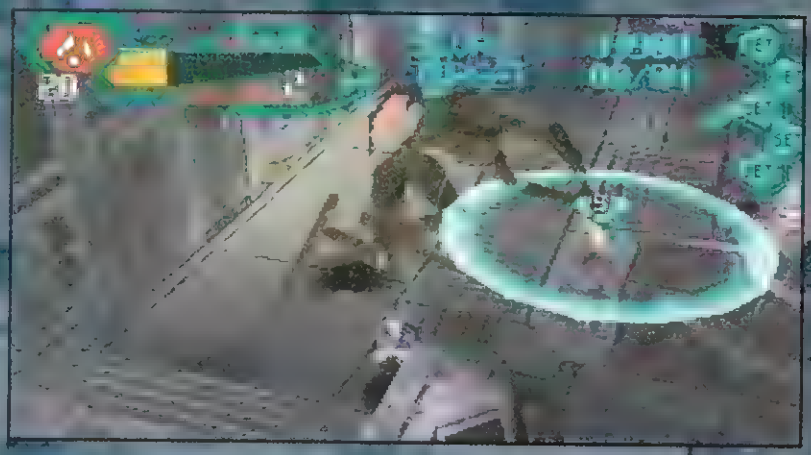
L'avis de Willow

Malgré des idées originales (le principe des polarités notamment), ce jeu de plate-forme à la Crash Bandicoot manque de personnalité. L'univers comme le héros ne sont pas spécialement attachants. Mais le challenge est au rendez-vous et certains passages demandent du doigté. À voir.

Machine PlayStation

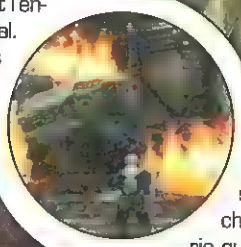
Genre Action/arcade

Silent Bomber



Entre deux jeux Gundam, Bandai peut parfois nous surprendre et même nous enchanter... C'est en tout cas ce qu'il a réussi à faire brillamment avec cette production originale, dont le gameplay, inspiré de l'époque 16 bits, vous scotchera des heures durant.

Les Silent Bombers sont les membres d'une unité d'intervention d'élite, qui a pour but de régler rapidement et « explosivement » les affaires les plus difficiles. Vous incarnerez Juta (prononcez Yuta), l'un d'entre eux. Votre mission consistera ici à neutraliser une gigantesque forteresse spatiale ennemie. Tout devrait bien se passer, le plan est infaillible : une spécialiste en informatique s'occupe de pirater le système de défense de la forteresse, tandis que les vaisseaux se posent et lâchent les Silent Bombers, qui s'infiltrent et neutralisent rapidement l'ennemi... Mais voilà, les choses tournent mal. Le piratage ne fonctionne que quelques secondes et un seul vaisseau (celui de notre héros) sort indemne des feux ennemis. L'équipe de Juta se retrouve seule pour finir la mission, ça va être chaud. Allez, on s'arrête là pour le scénario qui, avouons-le, ne va pas beaucoup plus loin ! Disons qu'il ne faut en tout cas pas voir en lui le centre ou l'intérêt du soft, non, nous avons là un jeu d'action pur et dur ! C'est au cours de 14 longues missions aux objectifs différents (il s'agit quand même de faire péter toutes les cibles, la plupart du temps) que vous devrez faire progresser la mince intrigue.



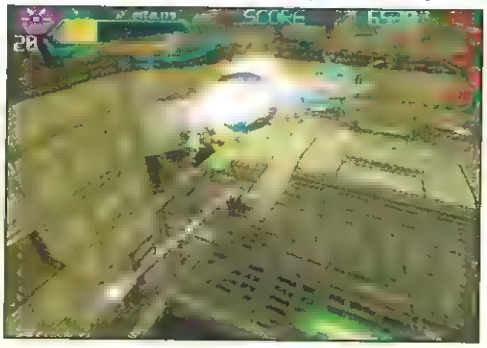
Le dash aérien est bien pratique pour fuir ou atteindre des plates-formes trop éloignées

Chaque mission possède des objectifs différents, mais il est souvent question de détruire des cibles comme celle-ci.

Pour battre le deuxième Boss, il faudra savoir attaquer tout en couvrant vos arrières

Un jeu d'action 16 bits en puissance !

Ne voyez pas en cet intertitre une basse critique sur l'aspect technique du jeu, hein, car Silent Bomber est déjà une franche réussite graphique. Les différents niveaux aux thèmes variés affichent une réalisation de très bonne facture, les ennemis sont nombreux, ils bougent, tirent et explosent sans jamais laisser place aux ralentissements... Bref, le moteur 3D tourne à merveille dans un festival d'explosions du plus bel effet. Le jeu tire en fait son essence 16 bits de son gameplay survitaminé. Vous disposez d'un arsenal assez particulier : deux générateurs de bombes fixés sur chacun de vos avant-bras. Le premier vous permet de poser des charges explosives classiques, à l'infini, et de les faire sauter à distance quand vous le désirez. En maintenant la pression sur le bouton, vous pouvez faire apparaître un cône de visée qui permet de verrouiller directement une cible. Le deuxième générateur de bombes est plus particulier, puisqu'il vous permet, quant à lui, de poser des charges de trois autres types : Napalm, Gravité et Electricité. Chacune d'entre elles a ses spécificités et vous permettra de vous en sortir dans cer-

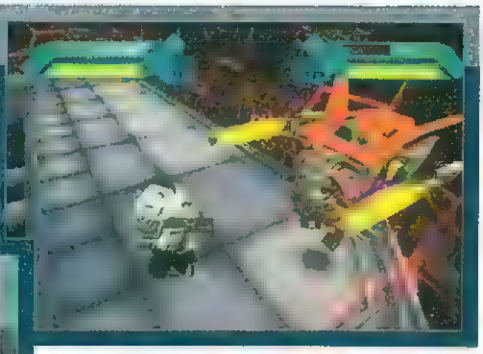


fiche technique

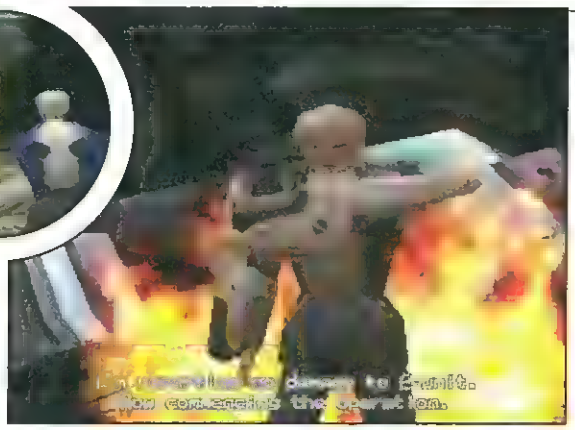
Editeur	Virgin Interactive
Developpeur	Bandai
Genre	Action/arcade
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne/difficile
Continue	Infinis + sauvegarde (1 bloc)
Nombre de niveaux	14
Spécial	Dual shock
Existe sur	Rien d'autre

Arena, le mode 2 Joueurs

En plus du long et difficile mode Solo, vous pourrez vous éclater seul ou à deux grâce à l'option Arena... qui fonctionne comme un petit jeu de baston ! Au départ, seul Juta sera disponible sur l'écran de sélection des personnages, et il faudra récupérer les différents Data Chips du mode solo pour délocker les autres persos... Sympa. Petite astuce... pour obtenir les Data Chips manquants (ceux qui ne se trouvent pas dans les niveaux), il faudra obtenir de bonnes notes sur chaque niveau... Bon courage !



La modélisation des personnages et des décors est de très grande qualité. Les cut-scenes utilisant le moteur du jeu permettent de le constater



Des conversations radio ponctuent les différents niveaux, pour donner plus de vie et de rebondissements dans les niveaux.

taines situations, contre certains types de monstres, etc. Outre les munitions supplémentaires et autres bonus de vie, vous pourrez récupérer au fil des niveaux des objets nommés E-Chips, qui vous permettront de gonfler vos capacités. Il sera ainsi possible, entre chaque tableau, d'augmenter le nombre de bombes qu'il est possible de poser en une fois, la longueur de votre cône de visée, ainsi que la résistance de votre bouclier. La formule du gameplay est donc plutôt simple, mais très instinctive. L'action peut être qualifiée de répétitive, tout comme la progression dans le jeu (Niveau 1, Boss, Cinématique, Niveau 2, etc.), mais la mayonnaise prend tout de suite et l'on ne se lasse curieusement pas une seconde, bien au contraire... Le gameplay d'un jeu 16 bits certes, mais d'un très bon jeu 16 bits ! Une fois fini, Silent Bomber vous propose de vous refaire indépendamment chaque niveau, histoire de récupérer plus de E-Chips, d'obtenir un meilleur score et donc une meilleure notation. Pour augmenter vos points, il faudra en effet effectuer des attaques combos (poser des bombes sur plusieurs ennemis et les faire exploser en même temps), finir les niveaux rapidement, etc. En améliorant votre notation, vous récupérerez les Data Chips manquants qui vous serviront dans le mode Deux Joueurs (cf. Encart)... Bref, même si les niveaux ne sont pas si nombreux qu'on l'aurait souhaité, on revient avec plaisir sur chacun d'entre eux. Un excellent choix ce mois-ci, pour les gamers de la vieille école... Et un bon p'tit jeu d'action, tout de même, pour les autres.

Julo

Les nostalgiques de l'époque 16 bits vont adorer !

Même dans des situations pareilles, le jeu ne souffre d'aucun ralentissements

Notes

17 Technique
Le soft affiche une excellente réalisation. Un joli festival pour les rétines !

16 Esthétique
Niveaux variés et style graphique tendance manga très sympas. Cinématiques de mauvaise facture.

16 Animation
Pas d'animations exceptionnelles pour les persos, mais un moteur sans faille.

17 Maniabilité
Le gameplay est hyper-instinctif, et l'on fait vraiment ce qu'on veut avec la palette de mouvements.

14 Sons
Les musiques collent très bien à l'action, mais le jeu des acteurs (en anglais) laisse à désirer.

15 Durée de vie
14 niveaux de plus en plus difficiles, sur lesquels vous reviendrez sûrement.

+ Plus
Un jeu old-school de grande qualité. Beau, speed, hyper-jouable et captivant.

– Moins
Seulement 14 niveaux. Un jeu à l'ancienne, ça ne plaira pas à tout le monde.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La note élevée est justifiée par 2 choses. Tout d'abord, dans sa catégorie, SB est le meilleur sur Play'. Ensuite, vous êtes nombreux à avoir connu la période 16 bits, et apprécierez de rejouer à un jeu de ce type. Ceux qui n'ont pas participé et aimé l'époque Action/arcade de cette génération, ou ceux qui s'en sont lassés, pourront enlever un point à la note.

L'avis de Julo

Silent Bomber m'a vraiment éclaté. [illegible] son gameplay digne des meilleurs jeux d'action/arcade de la belle époque, m'aura procuré énormément de plaisir. Les quelques défauts [illegible] pourront décevoir les joueurs les plus exigeants...

L'avis de Greg

Difficile de faire plus arcade, mais aussi plus jouissif que ce titre. Si comme moi vous êtes un vieux fan de Red Alert ou tout autre jeu de tir-arcade vue de haut, voici un brillant hommage rendu à ce style de jeu. Rapide et puissant, comme diraient certains (ils se reconnaîtront).

Machine PlayStation

Genre Stock-car

Destruction Derby Raw

Dimanche, 14 heures. Sur MTV, Mariah Carey se trémousse habillée en pouffe au milieu de blacks musculeux. L'occasion rêvée de brancher sa console pour tester le troisième volet de Destruction Derby !

S'il y a un jeu avec WipEout qui a grandement contribué au succès du lancement de la PlayStation en Europe, c'est incontestablement Destruction Derby. Après un peu plus de trois ans d'absence et un en-cas sympathoche signé Pitbull Syndicate (Demolition Racer), la célèbre série initiée par Reflection fait finalement son come-back mais cette fois-ci sous la houlette de Sony C.E et de Studio 33. Eh oui, le développement de ce troisième volet a été confié aux géniteurs de Newman Haas Racing et de Formula One 99. Petit rappel : les coyotes de Reflection ont été rachetés par GT Interactive, la marque Destruction Derby, quant à elle, appartient à Sony Computer. Oulalala, comme c'est compliqué tout ça : vente, rachat, propriété intellectuelle, droit de la marque... Décidément, le petit monde du jeu vidéo n'est plus ce qu'il était ! Putain, j'suis trop révolté en ce moment !

Des modèles physiques un peu plus fins pour ce troisième volet. Quel dommage que la direction soit aussi lourde.

fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Developpeur	Studio 33
Genre	Stock-car
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegarde
Nbre de circuits	+ de 20
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Star sur le retour ?

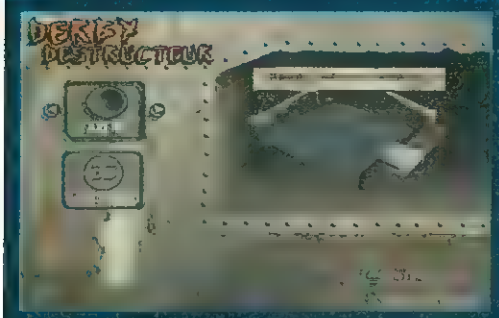
Sincèrement, qui attend ce troisième volet ? Dans le deuxième opus, tout avait été dit, non ? Que voulez-vous, quand les idées manquent, il y a toujours la bouée de sauvetage du recyclage. Quoique, parfois, même le recyclage ne fait plus recette, jetez un p'tit coup d'oeil aux ventes de WipEout 3, et vous comprendrez ! Mais bon, trêve de bavardages. Ce nouvel opus est donc avant tout destiné aux fans de la première heure. Dans le fond, pas de gros changements à signaler, vous retrouverez la plupart des ingrédients qui ont fait le succès du jeu. Pour schématiser, disons que ça reste un grand jeu de massacre sur quatre roues ! On note toutefois la présence de petits changements appréciables. D'abord, en plus des habituels modes Wreck-Race et Destruction Derby, quatre nouveaux challenges ont fait leur apparition. Le mode Smash 4$ est en fait un championnat dans lequel chaque victoire vous rapporte de l'argent. Ce fric vous servira bien sûr à up-grader votre bolide mais aussi à acheter d'autres modèles plus puissants... merci Gran Turismo ! Le mode Assault, lui, est dédié au jeu en équipe à deux contre deux. Le mode Pass Da Bomb s'apparente au mode Bombe de 4 Wheel Thunder. Le but du jeu consiste à conserver un bâton de dynamite le plus longtemps possible pour marquer un maximum de points, puis à s'en débarrasser avant qu'il n'explose en touchant un concurrent. Plus bourrin, tu meurs. Enfin, en plus des fameux bowl, Destruction Derby Raw vous invite cette fois à faire du stock-car au sommet de plusieurs buildings ! Là, il va s'agir de balancer les concurrents dans le vide ! Au moins, on ne pourra pas reprocher aux développeurs d'avoir joué la carte de la radinerie. Concernant le gameplay, le

Il arrive que vous percutiez une voiture sans obtenir de points. Zarb'

Le mode Bowl : toujours aussi subtil !

En mode Solo, l'animation ne souffre d'aucun ralentissements. Il y a quand même 20 concurrents en piste !

Parties carrées ?



Contrairement aux deux précédents volets, Destruction Derby Raw offre cette fois-ci la possibilité de s'affronter jusqu'à quatre en écran splitté. Cette option concerne les modes de jeu Pass Ou Bonus, Destruction Derby, Skycraper et Assault. En plus des adversaires humains, vous devrez faire face à 4 autres bolides gérés par le CPU. Si mes calculs sont bons, ça fait donc 8 bolides en piste... un peu trop semble-t-il pour la PlayStation qui peine méchamment. Le jeu perd énormément en qualité graphique, le frame rate ne dépasse pas les 15 images par seconde et la visibilité est assez mauvaise. En clair, vous pouvez tirer un trait sur le mode 4 Joueurs. A deux, Destruction Derby Raw se révèle déjà plus praticable. Rien d'extraordinaire à signaler toutefois.

Un bon moteur 3D, des courses dynamiques mais une jouabilité poussive

réalisme en matière de course automobile étant très prisé, les développeurs ont choisi d'affiner un peu le pilotage en intégrant notamment une gestion indépendante des suspensions pour le comportement routier et en renforçant le poids des bolides. La prise en compte des dégâts est également devenue plus sévère : l'axe de direction peut être faussé et le moteur explose assez rapidement. Cool ? Hélas, comme souvent , il y a un pli dans la moquette, une pouille dans le cotage : les voitures tournent comme des péniches ! Une sensation de lourdeur vraiment exagérée et assez désagréable. La moindre courbe se transforme en calvaire. Pour pallier ce problème d'inertie, il faut nécessairement écraser la pédale de frein très très en avance et encore il arrive que la voiture ne parvienne pas à braquer suffisamment. Ça rend vraiment le pilotage laborieux. Pourquoi ne pas avoir prévu un frein à main pour les dérapages ? Mystère. Ce défaut est d'autant plus regrettable que les développeurs de Studio 33 ont mis au point un moteur 3D réellement performant. Destruction Derby Raw offre de bonnes sensations de vitesse, il n'y a pas trop de clipping et le frame rate ne chute quasiment jamais malgré le grand nombre de concurrents et les carambolages apocalyptiques Mais bon, sincèrement, difficile de passer outre ce problème de maniabilité qui gâche de manière significative le plaisir de jeu.

Willow

Les circuits bien qu'un peu ternes sont dans l'ensemble relativement bien conçus.

Notes

16 Technique
Un clipping parfaitement gère et aucun ralentissement... en mode Solo évidemment !

15 Esthétique
Des textures détaillées mais une mise en couleur assez terne Voitures modélisées correctement.

16 Animation
Une bonne impression de vitesse et aucune chute de frame rate En multi, en revanche, c'est le cata.

12 Maniabilité
La direction est anormalement lourde même avec les caisses les plus maniables Ze défaut.

15 Sons
Bruitages classiques mais bien rendus. Les musiques sont moins pêchues que dans le second volet.

15 Durée de vie
Si vous arrivez à vous faire à la maniabilité, il y a largement de quoi s'occuper Sinon.

Plus
La réalisation technique Les nombreux modes de jeu

Moins
La lourdeur de la direction. Mode 4 Joueurs râté

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Ça n'a pas grand-chose à voir avec DD 3, mais sachez qu'une édition spéciale de WipEpout était prévue sur les plannings de Sony. Aux dernières nouvelles, ce collector ne devrait pas sortir en France, le 3e volet ayant fait un bide commercial...

L'avis de Willow

DD Raw bénéficie d'une réalisation correcte et propose de nombreux modes de jeu, mais la lourdeur de la direction m'a découragé. Impossible de conduire de manière instinctive. Les plus optimistes diront que ce rend le jeu plus technique, mais il s'agit là d'un problème de jouabilité. Too bad.

L'avis de Julo

Ce troisième épisode de la série aurait pu être excellent, vraiment. Une bonne réalisation, un principe fun... Tout semblait tenir la route, mais les problèmes de gameplay ne pardonnent pas, voyez-vous. La direction difficile et la prise en compte hasardeuse des points vous énerveront très rapidement, et ce n'est pas le but avec un jeu vidéo.

Toutes les sorties européennes

Ce mois-ci encore la rubrique Zapping ne désemplit pas. Un succès qui ne cesse de se confirmer. Joypad vous aide donc à trier le grain de l'ivraie, comme on dit dans mon pays. On dit aussi « bonnes vacances » dans mon pays, lorsque la fin du mois de juin approche. On dit aussi « rendez-vous à la rentrée pour le numéro 100 de Joypad, un numéro historique ». Et on dit aussi ce que George Abitbol, l'homme le plus classe du monde lâcha en décédant. On dit beaucoup de choses dans mon pays.

BattleTanx Global Assault

En l'an 2000 et des brouettes, suite à un cataclysme nucléaire, la terre n'est plus qu'un immense champ de ruines où règne le chaos le plus total. Un jeune couple tente malgré tout de reconstruire un semblant de vie avec leur enfant quand ils découvrent que ce dernier détient le don de la clairvoyance. Bah, il voit dans le futur quoi ! Une méchante reine du nom de Cassandra (?!), qui dirige un puissant gang, apprend la nouvelle et décide de kidnapper le mioche, afin d'utiliser ses pouvoirs pour dominer le monde. Tintintin ! Derrière ce scénario digne d'une série Z italienne du début des années 80 se cache en fait un shoot'em up des plus primaires. Aux commandes de plusieurs modèles de tanks, il va s'agir de détruire et d'écrabouiller tout ce qui se présente à l'écran durant 24 missions ultra-répétitives. Palpitant. Evidemment, ne comptez pas sur la réalisation ou sur l'originalité des armes pour vous motiver ! Ceux qui aspirent à un bon défouloir, intelligemment mis en scène, peuvent se rabattre sans hésiter sur le fantastique Perfect Dark

Willow

5 — Editeur : 3DO — Machine : N64

Dragon Valor

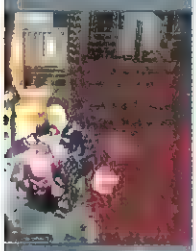
Cela fait déjà un petit bout de temps que Namco ne nous avait pas vraiment surpris. Après un Ace Combat 3 très bon, mais furieusement classique, un Ridge Racer V toujours aussi creux ou encore un Tekken Tag Tournament bien réalisé mais n'apportant vraiment rien au genre, c'est clair, l'éditeur phare des débuts de la PlayStation semble s'essouffler. Je sais, c'est un peu triste, mais pour ceux qui pensaient que Dragon Valor allait inverser la tendance, bah, euh, il va falloir revenir en deuxième semaine. Dans ce jeu d'action/aventure médiévale s'entrechoquent des éléments d'action avec combat à l'épée et sorts magiques, de plate-forme, d'aventure et de RPG. Un jeu fourre-tout ? Un peu, dans le fond, puisque ces différents facteurs restent assez sommaires. Question réalisation, on navigue dans des univers 3D variés, mais plutôt ternes et parfois assez grossiers. Rien de bien transcendant à se mettre sous les dents donc. Toutefois, attention s'il n'est pas tape à l'œil, Dragon Valor possède néanmoins quelques atouts. Son gameplay bien rôdé digne des bonnes vieilles productions 16 bits tout d'abord permet une prise en mains agréable, tandis que la gestion des générations s'avère assez intéressante. En effet, au cours de l'aventure, vous devrez trouver une épouse, avoir un enfant qui vous succédera, etc. Amusant, au départ surtout. Pourtant, trop dirigiste et linéaire, Dragon Valor ne propose pas assez de liberté pour vraiment captiver. Un titre qui manque vraiment d'ampleur pour rivaliser avec les meilleurs du genre tel que Vagrant Story par exemple.

Gollum

5 — Editeur : Sony C.E. — Machine : PlayStation

Hogs of War

Plongé dans l'univers de la Première Guerre mondiale, vous êtes un cochon directement immergé au cœur de l'action avec une vingtaine de territoires à reconquérir pour rendre la Poritanic à ses autochtones. Débutant en qualité de troufion avec 3 grenades, un fusil et une baïonnette, avant de monter en grade, vous pourrez finalement gagner une promotion dans l'artillerie ou le corps médical. On évolue dans un environnement linéaire, avec la



Dragon Valor

visualisation de la position des ennemis et leurs points de vie. Les différentes équipes se composent généralement de 4 soldats que l'on peut dégommer assez facilement : il suffit de bien savoir viser. La vue sniper permet notamment de viser un ennemi relativement proche. La situation n'évolue guère au cours du cheminement de l'épopée, chacun balançant ses grenades à tour de rôle. Certes, on prendra un peu plus de plaisir au cours d'affrontements à quatre joueurs mais les actions tendent à être répétitives, ce qui est un peu normal pour un soft de stratégie. J'ajouterai enfin que les commentaires sont signés par une partie de l'équipe des Guignols avec des remarques salaces et pas toujours de bon goût.

Karine

5 — Editeur : Infogrames
Machine : PlayStation

Magical Racing Tour

Mario Kart a encore fait un nouvel émule. Pour résumer brièvement la situation, Magical Racing Tour ne fait rien d'autre que de singer le jeu de Nintendo. A la différence que les personnages proviennent ici du monde supermerveilleux de Disney. En effet, on reconnaîtra aisément les items de Mario Kart exploités à profit. Les carapaces à tête chercheuse prennent désormais l'apparence de glands, l'option de l'étoile d'invincibilité temporaire se voit transformée en option de puissance, les panneaux de vitesse au sol vous propulsent dans les deux versions... Bref, ça sent le réchauffé à plein nez. Malgré ce constat navrant, il faut avouer que le titre reste fort bien réalisé et surtout très maniable. Autrement, les circuits s'inspirent des différentes parties du parc d'attraction de Disneyland et proposent, selon le thème, des pistes, des moyens de locomotion variés (kart, scooter des neiges...). Les plus âgés risquent d'y voir seulement un clone de plus (même s'il est d'excellente facture) à Crash Team Racing ou Mario Kart. Alors que les plus jeunes y prendront du plaisir en toute simplicité et naïveté.

Kendy

6 — Editeur : Eidos Interactive
Machine : PlayStation

Magforce Racing

Sur PlayStation, ce titre se nommait Killer Loop et n'était franchement pas terrible. Pour des raisons que nous devinons, il change de nom sur Dreamcast, histoire de repartir de zéro et de se détacher des préjugés. Le hic, c'est que Magforce Racing reproduit le même schéma que son prédécesseur sur 32 bits, en nous proposant un gameplay trop aseptisé. On obtient un jeu de course de prototypes futuristes linéaire et surtout sans charisme. Les véhicules ressemblent à des outils de massage pour le dos et les circuits ne font que repiquer un concept déjà existant, en l'occurrence celui de WipEout. De plus, dans la version de test, on pouvait observer quelques bugs (de la mort) d'animation. En haut des tremplins, votre véhicule se retrouvait parfois figé dans un mouvement perpétuel assez stressant. Sur la piste de l'Himalaya, on a pu même faire l'expérience d'une marche arrière spontanée ! Je crois que vous en savez assez maintenant, pour ne pas tomber dans le panneau.

4 — Editeur : Crave Entertainment
Machine : Dreamcast

Kendy

NHL Rock the Rink

En marge de la célèbre série NHL d'EA Sports, NHL Rock the Rink joue sans ambiguïté la carte de l'arcade pure et dure. Proche de NBA Jam (décidément, ce mois-ci !), ce jeu « surprise » applique le fameux concept du Two on Two au hockey sur glace. Au menu donc des phases de jeu ultra-speed, des coups spéciaux complètement farfelus, un minimum de commandes histoire de ne pas s'embrouiller les doigts dans le feu de l'action... et une absence absolue de tactique ! Résultat, à l'instar de NBA

Show Time (cf Zapping dans ce numéro), la durée de vie de NHL Rock the Rink ne va pas au-delà d'une après-midi de jeu acharnée. La réalisation technique n'offrant rien de vraiment spectaculaire, c'est sans aucun remords que l'on se détournera de cette petite production à l'intérêt éphémère. Fin de l'histoire.

Willow

3 — Editeur : Electronic Arts
Machine : PlayStation

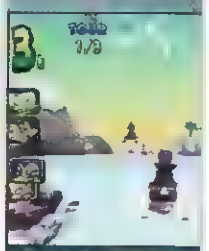
Resident Evil Survivor

Comme le Canada Dry, ce titre possède la couleur d'un Resident Evil mais n'est pas un Resident Evil. Effectivement, on retrouve l'interface habituelle du jeu avec l'écran de sélection des objets et des documents, ainsi que la fonction qui vous permet de mélanger deux options (pour fabriquer des sprays ou de nouveaux items). Les similitudes ne s'arrêtent pas en si bon chemin, puisque nous goûterons aussi aux classiques zombis des familles (et leurs cris de vache) et aux décors glauques dignes des films de Romero qui ont élevé Resident Evil au rang de chef-d'œuvre vidéo-ludique de l'épouvante. Malheureusement, les points communs n'iront pas plus loin. Les énigmes sont basiques et se résument à dénicher des items pour la plupart ostentatoires (genre le livre qui flotte dans le vide ou la clé qui brille), pour progresser dans les niveaux. En fait, le soft est plus un shoot de zombis en vue subjective qu'un véritable épisode à part entière de la saga. De plus, il faudra posséder le G-Con45 (le flingue à infrarouges) pour vraiment se marrer parce qu'au paddle, c'est pas la joie. Sans parler de la réalisation qui s'avère miteuse et pixellisée à souhait.

Kendy

3 — Editeur : Eidos Interactive
Machine : PlayStation

NHL Rock the Rink



Magical Racing Tour

Magforce Racing

Shérif fais-moi peur

Silver

NBA Show Time

Shérif fais-moi Peur

Qui s'intéresse aujourd'hui à Shérif fais-moi Peur, cette série mythique diffusée entre 79 et le milieu des eighty's en France ? Mmm... les vieux (comprenez les plus de 30 ans) et ceux qui ne se sont pas remis de la petite taille des shorts en jean de Daisy peut-être. Par définition donc, ce soft développé par South Peak Interactive est un jeu pour fans. Alors pourquoi avoir traité le sujet de façon aussi irrespectueuse ? C'est en effet la question que l'on se pose en disputant les trente courses-poursuites insipides que propose ce titre programmé avec les pieds. Remarquez, notre calvaire ludique aura été de courte durée : environ deux heures, c'est le temps nécessaire pour boucler Shérif fais-moi Peur. Allez, comme à Joypad, on est des gars sympas, on met un p'tit trois, pour cinématiques bien kitshos mettant en scène les frères Duke, Enos, Rosco et compagnie, ça nous a rappelé quelques souvenirs d'enfance !

Willow

3 — Editeur : Ubi Soft — Machine : PlayStation

Silver

Arg ! Quelle déception ! L'avant-goût du mois dernier nous avait pourtant mis un peu en garde contre les défauts de Silver, mais décidément, le passage sur console ne lui aura laissé que des défauts supplémentaires. Maniabilité à la manette difficile quand il y a trop d'ennemis à affronter, scénario encore plus classique et difficile à digérer tant la concurrence est plus rude chez nous que sur PC. Bref, Silver ne parvient pas à se hisser au-dessus de la moyenne. J'aurais bien conseillé le titre pour les novices (système très simple et classique, linéarité, etc.), mais les combats deviennent vite fastidieux et difficiles pour eux. Bref, un titre qui a le c.. entre deux chaises : PC/console, Japonais/Occidental, accessible/difficile... occasion/reste en rayon.

RaHaN

5 — Editeur : Infogrames — Machine : Dreamcast

NBA Show Time

Décidément, Midway n'évolue pas. Avec NBA Show Time, l'éditeur américain mise une fois de plus sur le concept du Two on Two initié au début des ninetie's par les développeurs d'Iguana, avec le mythique NBA Jam. La nostalgie du succès y est sûrement pour

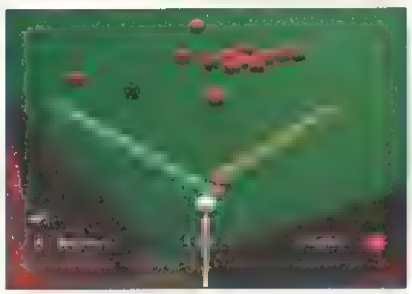
quelque chose ! Le problème, c'est qu'entre temps, il s'est quand même écoulé grosso modo huit petites années. En clair, ce style de jeu a pris du plomb dans l'aile et il suffit simplement de disputer un quart-temps pour se faire une idée précise de la valeur du gameplay sur le moyen terme. Enclencher le turbo, dunker, enclencher le turbo, dunker... et de temps à autre, tirer à trois points pour rattraper le score de l'adversaire (les gestes défensifs sont totalement inefficaces !). Voilà à quoi ressemblent les rencontres de NBA Show Time. Si vraiment vous aimez le basket-ball, évitez ce jeu kleenex et allez plutôt voir du côté d'EA Sports, la série NBA Live offre des possibilités nettement plus intéressantes même pour les amateurs d'arcade pure et dure.

Willow

4 — Editeur : Midway — Machine : PlayStation

World Championship Snooker

« Pour le premier coup de chaque série, et cela jusqu'à ce qu'il ne reste aucune rouge sur la table, une boule rouge ou une boule libre considérée comme une rouge sert de boule « On »... » Je ne sais pas si vous avez compris quelque chose, mais sachez que cet extrait fort vaseux est tiré du règlement que vous trouverez dans World Championship Snooker. Rédigé comme un gonflant article de loi de l'Assemblée nationale, les débutants risquent de se retrouver dans le vent s'ils ne possèdent pas une notion personnelle des règles du Snooker. Car il ne s'agira ici que de pratiquer ce style d'exercice. En gros, vous disposez de boules de couleur et de boules rouges. La partie consiste à entrer une boule de couleur, puis une boule rouge alternativement. Lorsqu'il n'y aura plus de boules rouges sur la table, il faudra



blouser les boules de couleur dans un certain ordre déterminé. Sinon l'interface de jeu n'est pas lourde et s'avère plutôt conviviale et facile d'accès. Il est possible de placer sa queue sur la blanche pour effectuer des effets de la mort ou de bénéficier de plusieurs vues de caméra pour mieux appréhender la stratégie à adopter. Très réussi techniquement et surtout confortable, World Championship Snooker contentera les adeptes de cette discipline.

Kendy

7 — Editeur : Codemasters — Machine : PlayStation

Wacky Races

Si Wacky Races ne vous dit rien, c'est normal. C'est parce que le dessin animé dont il s'inspire s'intitule, en France, Les Fous du Volant. Roi des licences des séries animées, Infogrames nous convie à un jeu de course fort sympathique, qui se démarque par la qualité de sa réalisation. En fait, le soft est en 3D mais arbore un rendu très cartoon proche du futur Jet Set Radio de Sega. Le résultat est tout bonnement éblouissant. Autrement, l'interface du jeu ressemble à celle de Diddy Kong Racing. Vous devez terminer premier à chaque course, pour gagner des étoiles et débloquer les circuits des autres univers. Si la maniabilité est au rendez-vous, il faut pourtant admettre que le niveau de difficulté s'avère fort relevé. En effet, vous serez rarement à l'abri d'un bonus balancé par les autres concurrents, qui luttent avec beaucoup d'acharnement. Peut-être trop même. Malgré ce petit désagrément, vous tomberez à n'en pas douter sous le charme de cette production fraîche et hilarante. Moi, je me revois en train de sucer mon pouce en regardant Croque Vacances.

Kendy

7 — Editeur : Infogrames — Machine : Dreamcast

Toutes les sorties Game Boy Color

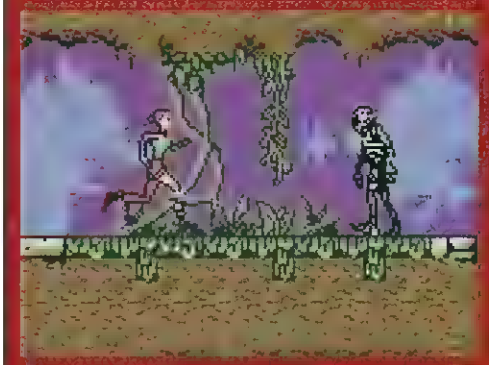
Lara Croft déboule enfin sur un support Nintendo. Personnellement, je l'aurai plutôt vu faire son entrée sur la N64 que sur ma petite Game Boy Color. Cela dit, le résultat s'avère être grandiose.

Tomb Raider

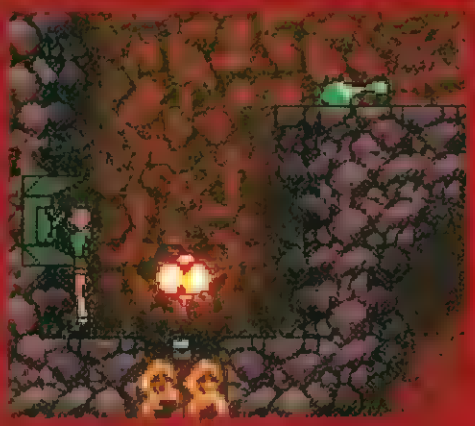
A l'époque de sa première apparition sur PlayStation, si j'avais dit que Tomb Raider allait un jour sortir sur Game Boy, on m'aurait interné de force à l'asile. Pourtant, c'est désormais chose faite. Pas l'asile, mais la sortie sur Game Boy. Bien entendu, la 3D et toute la poudre aux yeux graphique sont mises ici de côté pour aller directement à l'essentiel. C'est pourquoi, on retrouve pour cette mouture portable de la 2D très conventionnelle, mais plutôt bien fichue. Le jeu débute très fort avec des images digitalisées de Lara Croft en 3D sous son meilleur jour. Sûrement pour pallier la platitude physique de la belle pendant le jeu, qui fait plus penser à une limande qu'au canon de beauté que l'on connaît sur les autres consoles. Mais là, je suis méchant et j'en rajoute beaucoup.

Princesse de Perse

Tomb Raider n'a rien à voir avec les autres jeux de plate-formes traditionnels. Il ressemble plutôt à un Prince of Persia avec sa prise en mains délicate et ses animations chiadées. En substance, vous ne pourrez pas manier Lara de façon instinctive et rapide. Il vous faudra toujours calculer les millimètres de plates-formes qui vous séparent du vide ou encore apprendre à vous élancer et à vous rattraper à un rebord de falaise sans vous défenestrer. En bref, sa maniabilité est vraiment très technique. Autrement comme dans les autres versions, miss Croft peut se suspendre dans le vide par la simple force de ses doigts (sans se retourner un ongle), s'accrocher à des racines en hauteur ou encore escalader les échelles. Son moyen de défense le plus sûr reste toujours le bon vieux revolver des familles avec des balles infinies pour la configuration de base. Heureusement dans votre avancée, vous pourrez toujours améliorer votre équipement en trouvant des objets pour la plupart très utiles (medikits, armes balles explosives, dynamites...).



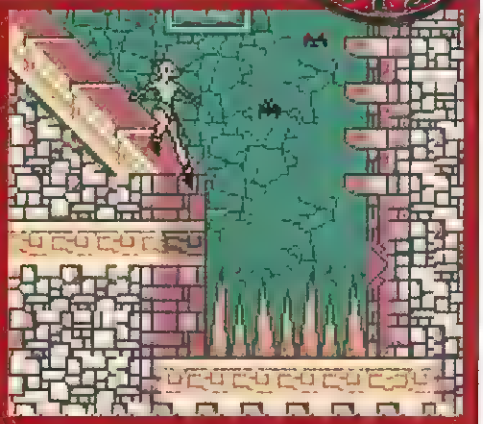
Parmi l'éventail des ennemis on retrouve toujours les classiques squelettes.



A la recherche du temple perdu

Comme dans Tomb Raider sur les autres supports, l'attrait essentiel du soft réside dans les phases de recherches. C'est la raison pour laquelle il vous faudra des nerfs d'acier pour ne pas craquer devant tout un tas de leviers à activer. De plus, il faut avouer que le jeu propose un niveau de difficulté assez corsé. En fait, vous ne mourrez jamais tué par un monstre, mais en vous écrasant de très haut dans une fosse bardée de pics le plus souvent. Cela dit, le gameplay est très finement bien calculé et vous trouverez toujours facilement des tonnes de medikits pour vous refaire une santé du diable. Pour ce qui est de sauvegarder vos parties, vous croiserez sur votre chemin des gemmes grises spécialement dédiées à cette fonction. Car après votre première mort, c'est automatiquement le Game Over qui vous attend, ce qui s'avère être bien radical (comme la vraie vie d'ailleurs, qui est aussi radicale). Graphiquement très réussi, Tomb Raider demeure très accrocheur et passionnant. Il constitue un challenge de taille pour ceux qui ont adoré Prince of Persia sur GB ou encore tout simplement Tomb Raider sur les autres machines. Une réussite doublée d'une bonne surprise.

Pour ne pas prendre la déflagration de l'explosion de sa dynamite, Lara se jette vers une corniche.



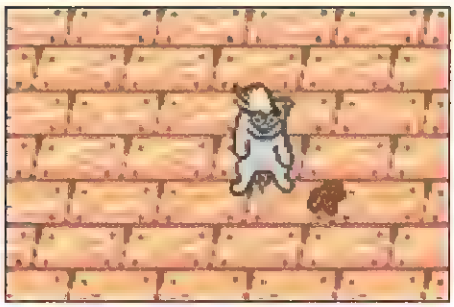
Le seul moyen de ne pas finir en apéritif est de sauter au dernier moment et se raccrocher à l'échelle.

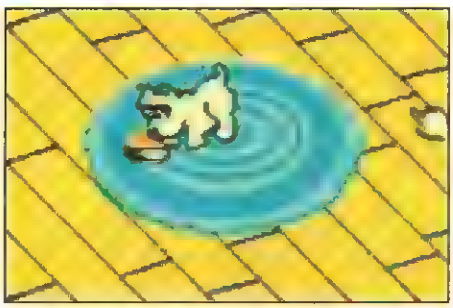
Note 9

Editeur : THQ
Développeur : THQ
Genre : Recherche/action

Toutes les sorties Game Boy Color

Ce mois-ci, peu de jeux arrivent à sortir du lot. Entre deux titres étranges (Catz et Dogz) et des jeux d'avion particulièrement médiocres, il y a vraiment de quoi psychoter. Mais bon, il faut bien que certains titres soient minables pour mettre en valeur d'autres jeux plus charismatiques. C'est la loi du plus fort.





Dogz

Le verdict est le même que pour Catz. J'ai adopté un chien que j'ai baptisé Cah'Bah' (le juron fétiche de Trazom). Je lui sors une croquette pour l'appâter et lorsqu'il se jette dessus, je la retiens pour qu'il soit dégoûté. Autrement, j'adore lui infliger gratuitement le châtiment du jet d'eau pour en faire une personnalité peureuse et craintive. Car une chose est certaine, Cah'Bah' n'a pas d'esprit d'initiative. Et lorsqu'il en a un, c'est en général pour dormir ou fuir mon contact. En tout cas, cette expérience nous démontre que le titre gère les réflexes de Pavlov ! En gros, vous préférerez Dogz à Catz, si vous préférez les chiens, et vice versa. Autrement, c'est toujours aussi inintéressant et improductif. Pour moins cher que cette cartouche, vous pourriez alternativement acheter un poisson rouge que vous pourriez torturer ou admirer tout simplement, sans user de piles ou vous décoller la rétine.

Note 4

Editeur : Saffire/Mindscape
Genre : Elevage de chiens
Pour : GB Color

Wings of Fury

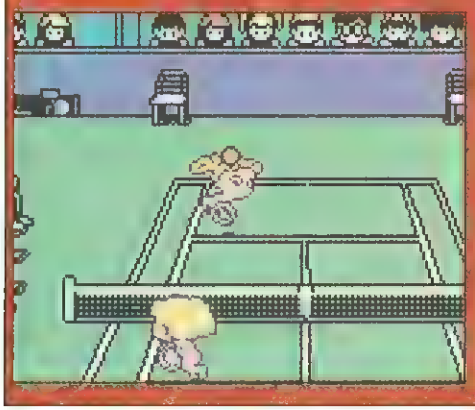
Wings of Fury est l'un des jeux de tir les plus pourris que j'ai vus sur Game Boy. Au cours de la Seconde Guerre mondiale, vous manœuvrez un petit bombardier américain qui doit faire la peau aux troupes japonaises. Le scrolling est horizontal et ne défile pas à une vitesse ahurissante. La taille de l'avion doit bien faire à vue de nez huit pixels, ce qui n'est guère très rassurant pour les possesseurs de l'ancienne Game Boy monochrome, qui se tueront les yeux à coup sûr. Sinon, votre appareil largue des bombes et utilise des munitions toutes classiques. Dénué d'originalité et de fantaisie au niveau de l'armement, Wings of Fury ne laissera aucune empreinte dans l'Histoire des jeux vidéo. Quoique, les seules traces qu'il laissera seront sans doute au fond de ma poubelle, une fois projeté à deux cents kilomètres/heure.

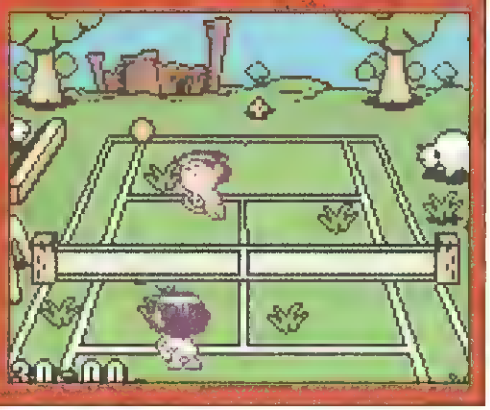
Note 2

Editeur : Red Orb Entertainment
Genre : Jeu de tir
Pour : GB et GB Color

Roland Garros 2000

Note 8





Ultimate Paintball

Quel pauvre jeu ! Vous commencerez par déterminer une équipe (rouge, bleue, verte, violette), puis placerez un drapeau sur la carte. Ensuite vous déplacerez un petit symbole sur un plan. Lorsqu'il y aura du grabuge, la représentation basculera automatiquement en jeu d'arcade. Dans cette configuration, il sera possible de se mouvoir uniquement sur les côtés et de déplacer une cible verticalement. Comme dans l'antique Operation Wolf, des gars apparaîtront aléatoirement des fourrés et, bien entendu, il faudra les abattre à grands coups de pistolet de paintball. Le but du jeu consiste à vous emparer du drapeau avant l'ennemi. Inutile de s'étendre sur la médiocrité de la réalisation, le jeu fleure bon l'arnaque à pleines narines. Répétitif et fondamentalement misérable, le concept du titre ne pourrait amuser que les pygmées d'Amazonie friands de produits high tech. Et encore, ces derniers chassent à l'arc, ce qui est nettement plus drôle que le paintball.

Note 3

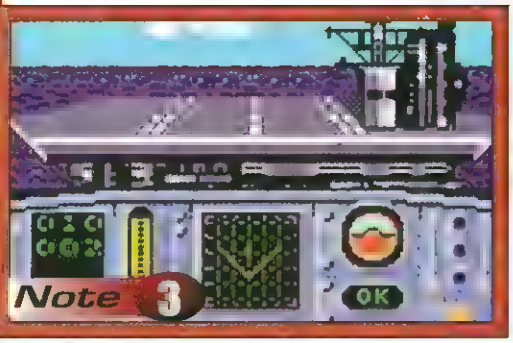
Editeur : Majesco Sales
Genre : Opération Wolf dans les fourrés
Pour : GB Color

Test Drive 6

Note 3

Editeur : Infogrames
Genre : Jeu de caisse
Pour : GB Color

F-18 Thunderstrike

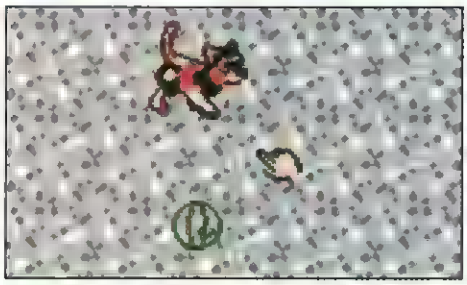


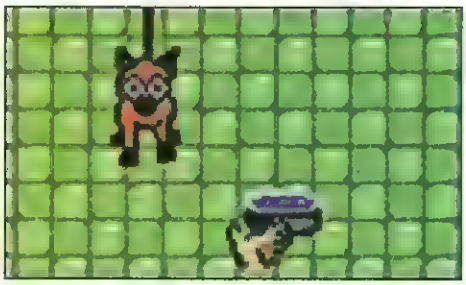
Note 3

Editeur : Majesco Sales
Genre : Simulateur de vol
Pour : GB Color

Catz

Je dois bien être la seule bonne poire à avoir acheté Catz sur PC. En fait, c'est un programme qui vous permet d'élever des chatons sur votre bureau virtuel. Je vous rassure tout de suite, ça ne sert absolument à rien. A part peut-être à reluquer les expressions débiles des animaux lorsque vous les torturez au jet d'eau. Sur Game Boy Color, on retrouve à peu près tous les accessoires de la mouture Windows avec le paquet de croquettes, la boule de laine ou encore le biberon. Le seul regret de cette conversion réside dans les grimaces moins expressives des bêtes. Du coup, on ne voit pas vraiment la différence entre un chat heureux et un chat mécontent. De ce fait, on ne prend même plus de plaisir à faire du mal aux animaux, ni à les cajoler d'ailleurs.





En bref, le soft ne s'adresse qu'aux fans des Tamagotchi, les autres risquant de décéder à la suite d'une activité particulièrement soporifique.

Note 4

Editeur : Saffire/Mindscape
Genre : Elevage de chats
Pour : GB Color

Par RaHan
Les jeux PC

Comme d'habitude, il y en a pour tous les goûts sur PC ! Du jeu de rôle, et du bon, avec Vampire, l'adaptation du JDR si connu, du combat spatial énergique avec Starlancer, et de la simulation d'hélicoptère avec Gunship ! Le tout de grande qualité, cela va sans dire...

Les jeux PC du mois

TELEX

Linux plate-forme de jeu !

Jusqu'à aujourd'hui, les jeux sous Linux se comptaient sur la phalange d'un pouce. Qui plus est, leur installation était bien plus compliquée que sur d'autres OS. La plate-forme graphique de Linux, Xfree86, passe à la version 4 en offrant enfin en standard le support de l'accélération 3D, et en outre s'adjoint un nouvel API sonore, OpenAL (qui gère le son 3D). Le développement de jeu sous Linux devient donc enfin intéressant, puisque chaque Linux User aura bientôt en standard de quoi jouer !

Merci, monsieur Bill... merci...

Certains employés de Microsoft ont revendu, sur des sites à enchère, leur copie de Windows 2000 gentiment offerte pour y avoir participé. Certains prétextent bien entendu qu'ils ne s'en serviront pas, que ça encombre, etc. d'autres avouent que les quelque milliers de francs de la vente arrondiront leur fin de mois.

VAMPIRE THE MASQUERADE : REDEMPTION

Du vrai JDR réseau ?

Editeur : Activision - Genre : Jeu de rôle - Prix : 350 F environ

Nous y voilà enfin... Vampire, première adaptation complète du jeu de rôle sur table de White Wolf, arrive sur PC, amenant avec lui un nouveau type de jeu multi-joueurs... Elle est pas belle la vie ? Pour les puristes, sachez que l'adaptation suit le plus fidèlement possible l'original (on retrouve clans, disciplines, attributs, etc.), tout en s'adaptant un minimum au support électronique. Il en résulte un jeu à l'univers et à l'ambiance extrêmement riches, soutenu à merveille par une réalisation somptueuse aussi sonore que graphique. L'aventure solo vous placera dans la peau de Christoph, un croisé isolé de ses collègues suite à une blessure. Vite repéré par un vampire, vous vous ferez « étreindre » par celui-ci peu après le début du jeu, puis découvrirez le monde des sangsues immortelles... Le scénario vous transportera donc des années 1300 à 1990, le long d'un scénario à rebondissements, quoiqu'un peu linéaire. Mais le plus intéressant dans Vampire reste sans conteste son mode Réseau, qui reprend la même structure qu'une véritable table de jeu de rôle : un maître (ici appelé conteur), qui a la machine serveur et conçoit un scénario, et des joueurs qui se connectent sur sa machine pour vivre l'aventure et faire évoluer leurs personnages au fil d'une chronique limitée par la seule imagination du conteur ! Les outils pour créer de nouveaux personnages et décors seront disponibles incessamment sous peu, et les développements parallèles ont déjà commencé sur le Net ! Un titre à la hauteur de nos attentes.

GUNSHIP !
Complet, réaliste ET accessible !

Editeur : Microprose - Genre : Simulation d'hélicoptère - Prix : 350 F

Pour les amateurs de Comanche 3 ou les newbies de la simu d'hélico qui cherchent un truc efficace pour se faire les dents, Gunship ! est ce qu'il faut. Microprose propose ici un jeu bien ficelé, qui, s'il n'avait pas pris le parti de rester accessible à tous en simplifiant certains aspects volontairement, aurait pu concourir dans la cour des simulations de pointe. La qualité de la réalisation honore paysages, effets et véhicules ; un gameplay particulièrement efficace (surtout pour la gestion toujours problématique du couple pilote/tireur) fait monter l'intérêt en flèche, et la trop rare présence de véritable végétation (qui sert bien sûr à l'hélicoptère fourbe) distingue Gunship ! de ses concurrents. La participation du joueur dans un conflit qui l'amènera à survoler les vertes contrées polonaises est donc un grand moment de plaisir, même si les puristes de simu regretteront que les vues cockpit ne soient pas fonctionnelles (par contre elles sont réussies) ou que les objectifs atteints n'influent pas plus sur la campagne. Au diable l'avarice, Gunship ! est un titre qui tient le haut du pavé dans son secteur : la simu d'hélicoptère.

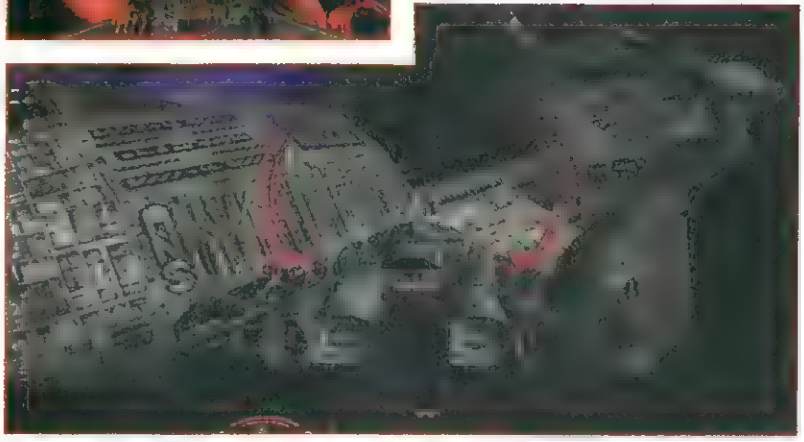
Les décors sont vraiment très réussis, avec une gestion des ombres étonnante (on distingue le soleil par exemple).

STARLANCER
Vivement Freelancer !

Editeur : Microsoft - Genre : Combat spatial - Prix : 350 F

Starlancer offre l'un des plus impressionnants spectacles qu'il m'ait été donné de voir.

Petit rappel : Wing Commander. Fin du rappel ! De toute façon, si vous lisez cette rubrique, vous connaissez forcément. Les créateurs de cette saga, ô combien prestigieuse, sont passés chez Microsoft et se sont lancés dans le développement de Starlancer. Ce n'est donc pas une surprise si ce dernier lui ressemble fortement. Néanmoins, et c'est là le plus important, Starlancer fait dans l'efficace. Du shoot spatial particulièrement bien réalisé, avec des explosions à tomber par terre et du dogfight dans la grande tradition du genre. Starlancer aurait pu être un peu moins linéaire et proposer un pilotage plus complet (notamment avec des raccourcis pour targetter facilement les ennemis au lieu d'avoir à les faire défiler sur le HUD), mais le fun est tout de même bel et bien présent. Avec plus de 20 missions, une douzaine de vaisseaux à piloter, une touche d'ambiance à la Starship Troopers, pas de temps mort ni d'impression de répétition, un mode Réseau en coopération efficace... Un très bon titre dans le genre, donc, fluide et propre, qui présage du meilleur puisque sa « suite » (Freelancer) sera on-line et digne d'Elite (dit-on) !



TELEX

Oups

Chez ID Software, on vient de découvrir un trou très gênant. En effet, un trou de sécurité dans Quake 3 permet, entre autres, à la machine serveur de lire et écrire ce qu'elle veut sur le dur des connectés... Dans le genre trou béant... Meilleure solution à l'heure actuelle (pour les paranoïaques surtout) : passer à la version 1.17, qui est incompatible avec les précédentes.

Procès Microsoft...

« rions » chapitre quatemille. Alors que l'appel n'est toujours pas rendu (à l'heure où j'écris ces lignes), le juge a conseillé à Microsoft de trouver eux-mêmes leur sentence. Puisque de toute façon, il semble que ça va leur tomber sur la gueule (le juge est catégorique), ils ont proposé des trucs du genre : « Microsoft consentirait à ne plus annuler ou refuser une licence Windows à un assembleur parce que celui-ci vend ou fait la promotion de produits non-Microsoft » ou « Microsoft autoriserait les fabricants de PC à placer autant d'icônes de produits non-Microsoft qu'ils le souhaitent sur le bureau de Windows ». J'en passe, hein...

Les AStucs par Kendy

La devinette pourrie du mois : combien d'économistes faut-il pour changer une ampoule ? Aucun. Si elle doit être changée, le marché va s'en occuper. Que c'est minable...

RAINBOW SIX

Machine : Dreamcast
Version : U.S.

INVINCIBILITE POUR TOUTE L'EQUIPE

Pendant le jeu, faites (sur le stick analogique) + (à la croix de direction) + B.

SOUFFLES LOURDS

Pendant le jeu, faites (au stick analogique) + (à la croix de direction) + B.

GROSSES TETES

Pendant le jeu, faites (au stick analogique) + (à la croix de direction) +

TETES GEANTES

Pendant le jeu, faites (au stick analogique) + (à la croix de direction) +

MODE COURTAUD

Pendant le jeu, faites (au stick analogique) + (à la croix de direction) + Y.

MODE PLAT

Pendant le jeu, faites (au stick analogique) + (à la croix de direction) + Y.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Machine :
Version :

LES POINTS SONT MULTIPLIES PAR 10

Pendant le jeu, faites la , puis maintenez enfoncé le bouton en effectuant les manipulations suivantes : .

LES POINTS SONT MULTIPLIES PAR 13

Pendant le jeu, faites la , puis maintenez enfoncé le bouton en effectuant les manipulations suivantes :

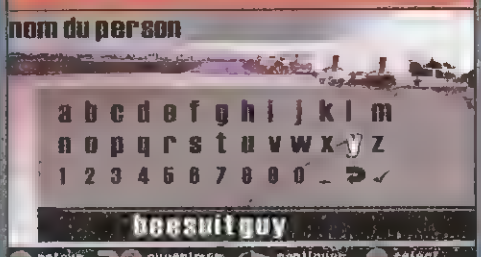
THRASHER : SKATE AND DESTROY

Machine : PlayStation
Version : Européenne

SKATEUR DEGUISE

Dans l'écran de sélection des personnages, choisissez (celui sans son chapeau), puis entrez le nouveau nom suivant : BEESUITGUY
Ce skateur pourra exécuter des figures monstrueuses comme le Ollies 540s !

Choisissez Roach.



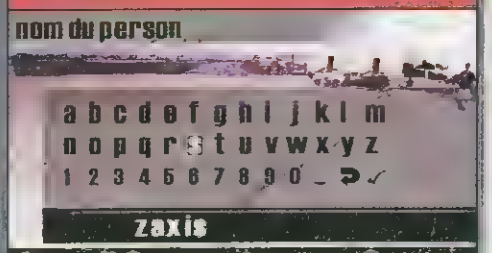
Entrez le nouveau nom.

Ça, c'est du déguisement !

PLANCHE BONHOMME DE NEIGE

Sélectionnez [illegible], puis entrez le nouveau nom suivant : EATH

Choisissez Axl.



Tapez ZAXIS.

PLANCHE COPENHAGEN

Sélectionnez [illegible], puis entrez le nouveau nom suivant : MARDUK

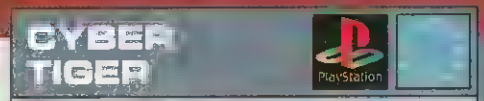
Prenez Cyrus.

Entrez Marduk.

PLANCHE ROCKSTAR

Sélectionnez n'importe quel personnage, puis entrez le nouveau nom suivant : ROCKSTAR

CYBER TIGER



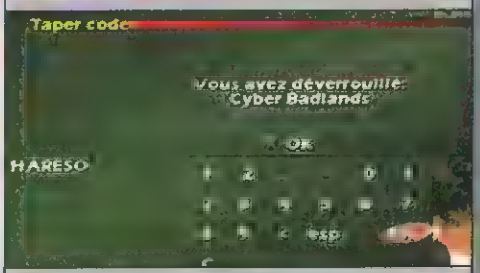
ECRAN DES PASSWORDS

Sur l'écran de sélection des courses, pressez sur le bouton [illegible].

LES CODES DES COURSES

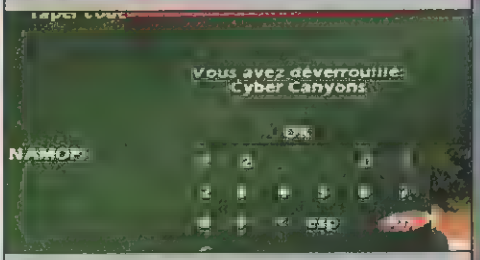
BADLANDS

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :



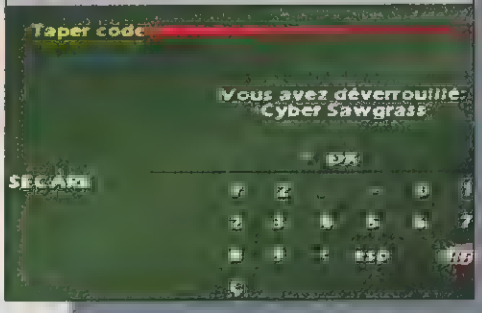
CANYONS

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :



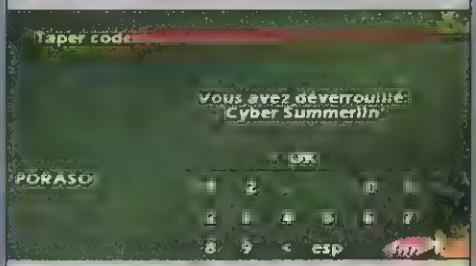
SAWGRASS

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :



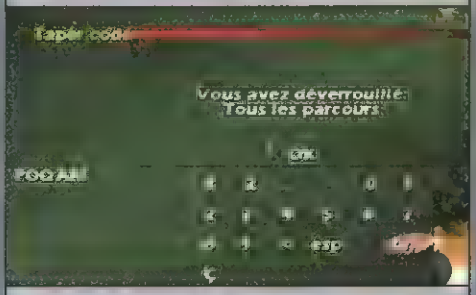
SUMMERLIN

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :



TOUTES LES COURSES

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :



COOL BOARDERS 4

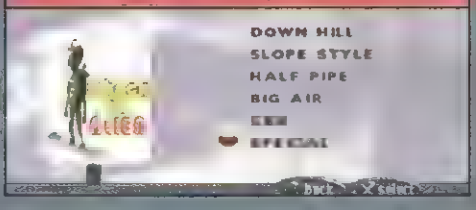
Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUTES LES PISTES ET LES PERSOS

Entrez le code suivant en guise de nom : ICHEAT
Un son vous confirmera que l'astuce est enclenchée.

TOUTES LES COMPÉTITIONS

Entrez le code suivant en guise de nom : IMSPECIAL



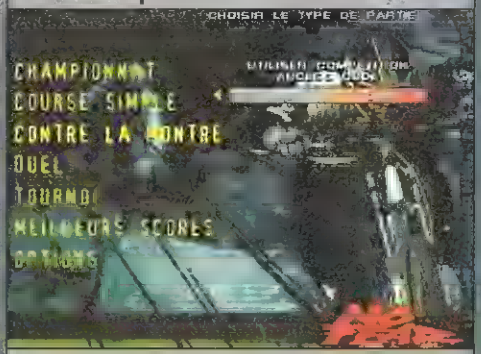
Les AStuces par Kendy

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKE RACING

Machine :
Version :

CHEAT CODE

Pour entrer les codes suivants, allez dans le menu du [illegible] puis choisissez l'indication [illegible].



MODE MIROIR

Entrez [illegible]

PISTE TRICK

Entrez [illegible]

PISTE EXTRATERRESTRE

Entrez [illegible]

TOUTES LES AMELIORATIONS

Entrez [illegible]

GRAVITE LUNAIRE

Entrez [illegible]

Votre cycliste flottera en cas de saut.

TOUTES LES PISTES

Entrez [illegible]

TOUS LES RIDERS

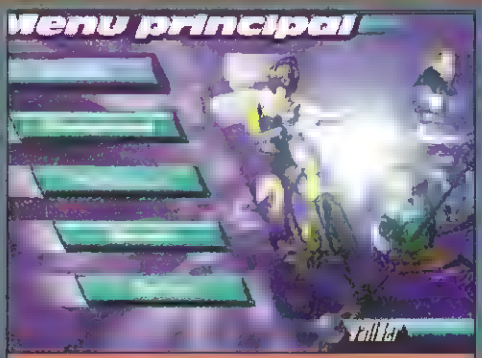
Entrez [illegible]

RUSHDOWN

Machine :
Version :

DEBLOQUER TOUS LES CIRCUITS EN MODE ARCADE

Sur le menu général, faites [illegible].



Effectuez les manips sur cet écran !

STREET SKATER 2

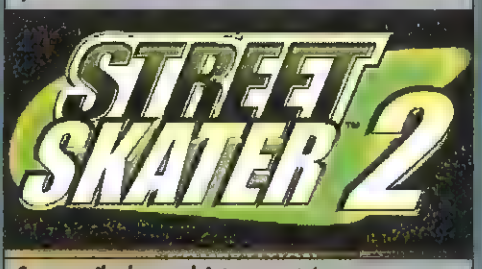
Machine :
Version :

CHANGER LES VETEMENTS

Lors de la sélection de votre personnage, maintenez enfoncé l'un des boutons suivants : [illegible] ou [illegible].

CARACTERISTIQUES AU MAXIMUM

Sur l'écran des menus généraux, faites [illegible]. Un petit son vous indiquera que tout roule !



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.

Les skateurs sont au maximum de leurs caractéristiques.

DÉBLOQUER TOUTES LES PLANCHES

Sur l'écran des menus généraux, faites [illegible].

TOUTES LES PISTES

Sur l'écran des menus généraux, [illegible].

DÉCOINCER TOUS LES SKATEURS

Sur l'écran des menus généraux, faites [illegible].

DÉLOCKER LES VIDÉOS

Sur l'écran des menus généraux, faites [illegible].

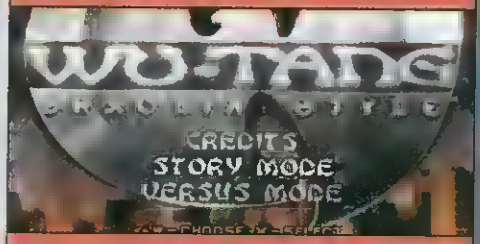
L'indication Film apparaît à l'écran.

WU TANG SHAOLIN STYLE

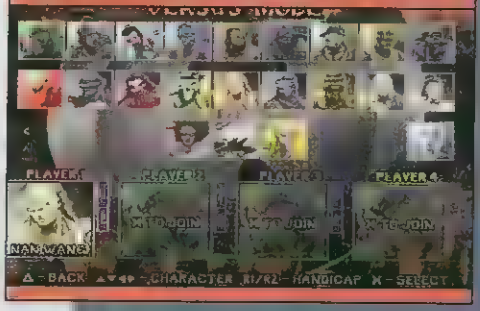
Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUS LES PERSONNAGES

Sur l'écran des menus généraux, effectuez les manipulations suivantes : [illegible].



C'est sur cette page qu'il faudra exceller !

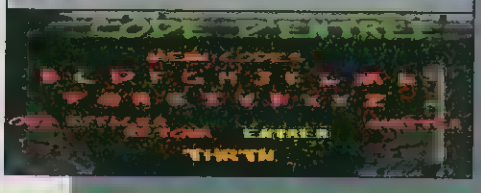


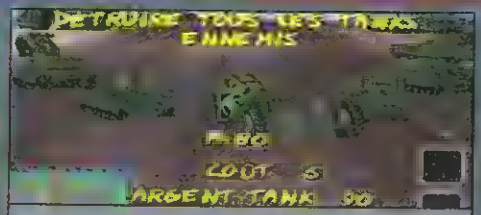
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT

Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUS LES TANKS

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : [illegible]





TOUTES LES ARMES

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : [illegible]

INVINCIBILITÉ

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : [illegible]

SÉLECTION DES NIVEAUX

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : [illegible]

LE GANG DE BRANDON

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : [illegible]

LE GANG DE CASSANDRA

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : [illegible]

Liste des magasins Scoregames

Amsterdam
PARIS
53 320 320

des Fossés Saint Bernard
PARIS
43 29 59 59

des Ecoles
PARIS
46 33 68 68

evard St Michel
PARIS
43 25 85 55

nue Victor Hugo
Paris
44 05 00 55

de Vaugirard
Paris
53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

GRAND-QUEVILLY (76)
C. Ccial Art de Vivre
Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VÉLIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DÉFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 Pantin
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 St Denis
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRÉTEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entree rue pietonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICÊTRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponieres
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 Compiègne
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial Géant Casino
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND C
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer…

2 000 Scorebank

un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank

+ 10 F :
1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank

+ 10 F :
1 manette turbo PlayStation

8 000 Scorebank

+ 30 F :
1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

+ 50 F :
1 manette Dual shock PlayStation

+

1 multiplayer PlayStation

SCOREBANK 500 JOYSCORES

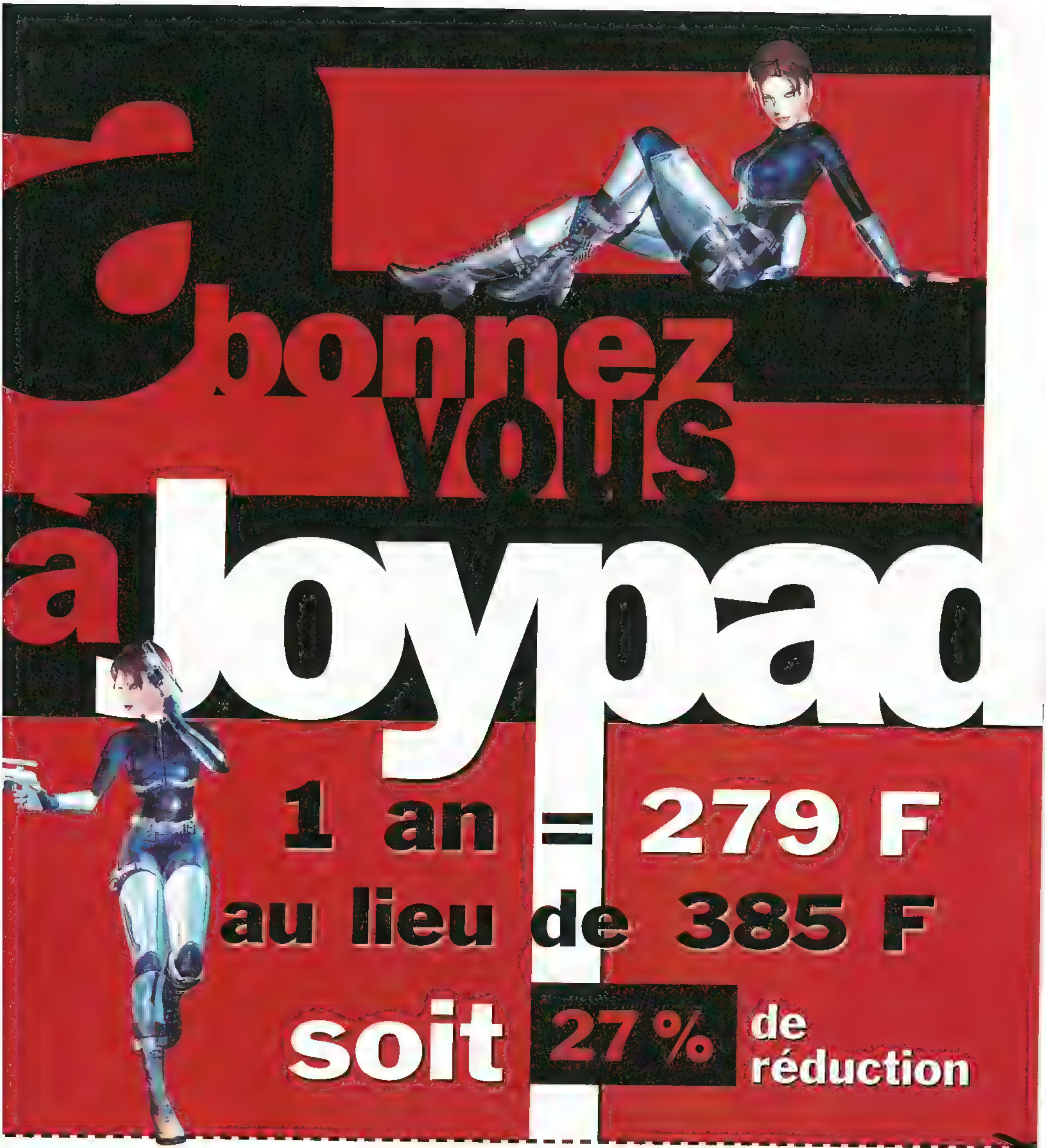
SCORE GAMES MULTIMEDIA

loupad SCOREBANK

SCOREBANK 500 JOYSCORES

SCORE GAMES MULTIMEDIA

loupad SCOREBANK



BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

JPP99

☐ **Oui, je m'abonne 1 an (11n^os) à Joypad au prix de 279 F seulement au lieu de 385**

soit 106 F d'économie !

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL VILLE .... VILLE

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_|

Signature :

Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11, 1070 Bruxelles. 1 an (11 Nos) : 2300 FB. N° bancaire : 210 0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers sur demande ☎ 01 55 ...

Courrier des lecteurs

Les vacances ! J'avoue, je me suis carrément fait avoir sur le coup. Comme une vieille buse presque. Pour vous résumer la situation, j'abordais tranquillement le bouclage de Pad, quand tout à coup une montagne de courrier s'est abattue sur mes pauvres épaules encore endolories par l'E3... Mouais, enfin, pour l'E3, c'était plutôt les pieds, mais bon, on se comprend ! En clair, vous avez tout donné à l'approche de l'été. Un coup de chapeau tout particulier à nos amis d'outre-mer.

Elle est belle la France !

Salut ! Habitant un département d'outre-mer, je me demandais quand Sega allait enfin mettre la connexion Dreamcast pour les DOM qui font partie de la France au cas où certains l'auraient oublié. Je ne sais pas mais ça m'énerve ! Nous aussi on joue aux jeux vidéo, on aime Internet et on a acheté des Dreamcast. Chu Chu Rocket va sortir chez vous (dans la métropole), vous allez vous éclater on-line et nous, on sera comme des c... Ok, je sais, ce n'est pas de votre faute, mais si vous pouviez vous renseigner auprès de Sega et me répondre ou plutôt en parler dans le prochain Joypad pour que tous profitent du jeu en réseau, ce serait super cool. Merci d'avance.

J-M, DE L'AUTRE BOUT DE LA FRANCE

Bien que nous autres métropolitains n'éprouvons pas les mêmes difficultés que toi, il est indéniable que le problème est de taille. Pourtant, après enquête, il semblerait que le jeu en réseau Dreamcast ne fonctionne effectivement pas pour les Dom et qu'aucune connexion ne soit prévue pour l'instant. Ok, nous nous joignons à toi pour déclarer que ça craint correctement ! Bon, allez, je vais ressortir ma bonne vieille encyclopédie pour lire ce qu'on y trouve sur les DOM-TOM. Alors, voilà, départements d'outre-mer regroupant la Guyane, la Réunion, la Martinique et la Guadeloupe. Hop, je copie à mort. Ouvrons donc les guillemets : « Partie intégrante de la nation, constituant depuis la loi du 31 décembre 1982 des régions monodépartementales, la Guyane, la Guadeloupe, la Martinique et la Réunion sont régies par les mêmes lois que les départements métropolitains. » Et hop, je poursuis avec le prologue de la Constitution française de 1958 : « Le peuple français proclame solennellement son attachement aux Droits de l'homme et aux principes de la souveraineté nationale tels qu'ils ont été définis par la Déclaration de 1789, confirmée et complétée par le préambule de la Constitution de 1946. En vertu de ces principes et de celui de la libre détermination des peuples, la République offre aux territoires d'outre-mer qui manifestent la volonté d'y adhérer des institutions nouvelles fondées sur l'idéal commun de liberté, d'égalité et de fraternité et conçues en vue de leur évolution démocratique. » Bon, en clair, les gars, vous êtes Français, ça, on est d'accord, vous êtes régis par les mêmes lois que nous... mais à part ça, bon, on a le droit de vous oublier lorsqu'on met en place des trucs bien cool comme le jeu en réseau via la Dreamcast. C'est vrai, c'est honteux. En tout cas, le message est passé, et croyez-nous nous ne lâcherons pas le sujet comme ça. Comptez sur nous pour vous tenir au courant, vous autres les Français de l'autre bout du monde. C'était la minute Che Guevara de l'été. Amen.

Joypad sur le Net

Je vous salue tous bien bas, défenseurs du 8e art ! J'aimerais savoir si la conception d'un site Joypad fait toujours partie de vos projets ? Si oui, quand pensez-vous qu'il sera prêt ? Allez, dans la foulée, je m'inquiète. M. Zlu vit-il toujours ? La disparition de la Joybank a-t-elle également entraîné la sienne ?

CHRISTOPHE NGUYEN DIT MORMEGIL, DE LIEGE DONC EN BELGIQUE OU DANS LE COIN

Et dire qu'il y a encore quelques années, enfin plutôt près d'un siècle, il n'existait que 6 arts majeurs. C'est fou comme les choses s'accélèrent. Les inventions se succèdent et nous voilà désormais baptisés défenseurs de l'art, du 8e art. La classe quand même. Enfin, quoi qu'il en soit, puisque le temps nous est aussi compté, oui, Christophe, je peux t'annoncer que nous travaillons d'arrache-pied sur le site Joypad. Ce joli bébé devrait même hanter la grande toile mondiale d'ici peu de mois, vers l'automne, pour te donner une petite idée. Il sera vaste, généreux, convivial et non pas débile, mal présenté et peu réactualisé comme le souhaitaient Madame Ogi et Monsieur Zlu. Enfin, bon ça, il s'agit en fait de la dernière volonté de M. Zlu qui... hum, oui, qui nous a quittés sans laisser de nouvelles. L'autre jour, alors que nous tentions de lui annoncer l'arrêt de la Joybank, encore sous le choc, notre ami a sorti son vieil accordéon pour se remonter le moral. Depuis, plus rien, même si certains l'auraient aperçu furtivement, une coupelle à la main, du côté de la station Bastille, mais il ne s'agit là que d'une rumeur. La dernière phrase que nous ayons entendue de lui reste énigmatique : « Un jour, oui, un jour, je remplacerai Yvette Horner dans le cœur des Français ! » Depuis, nous craignons le pire...

Monsieur Plus

Bonjour, quelle offrande pourrais-je te faire pour dire que Joypad est tout simplement le meilleur mag de jeux vidéo existant sur le marché ? Allez, j'en profite pour vous demander s'il était possible d'agrandir la place accordée à Koji Aizawa de Famitsu parce que ça donne un bon contraste entre les 3 marchés japonais, américain et européen.

LE TRES CLASSE GOLDORAK, DE SAINT-NAZAIRE

Et voilà, un soir où il faisait nuit et où la clim' ne fonctionnait pas encore, nous nous sommes tous réunis dans le fond de la salle des tests. Il faisait froid, oui, très froid. Et c'est là qu'un miracle est apparu, jaillissant de sa bouche remplie de pizza orientale. Greg a déclaré qu'il avait un bon plan. Il proposait de faire un échange entre Joypad et Famitsu DC dont il connaissait bien le rédac' chef. Les génies ont cela de particulier qu'ils peuvent même vous étonner en mangeant de la pizza. Quoi qu'il en soit l'idée a donc fait son petit bonhomme de chemin et nous vous proposons désormais chaque mois la vision du marché japonais de Koji Aizawa, tandis que, de son côté, notre Greg a nous écrit sur le marché européen dans Famitsu DC. Oui, mais voilà, Koji Aizawa est un homme pressé. Sympa mais pressé. Difficile par conséquent de lui demander d'en faire plus. Mais nous comptons bien le harceler afin qu'il nous livre chaque mois sa vision d'un des premiers marchés du jeu vidéo au monde.

J'vous aime bien quand même

Salut toute la rédac de Joypad, j'espère que vous êtes tous en forme après le retour de l'E3. Bon, alors plus sérieusement, je voudrais vous faire remarquer quelques grosses incohérences dans votre journal. Comment se fait-il que ISS Pro Evolution puisse avoir 10 malgré tous ses défauts (graphisme perfectible, replay non selectionnable quand on veut, manque d'équipes, arbitrage parfois chiant) ? Secundo comment se fait-il que MediEvil 2 ne soit pas un Mégastar avec 8, alors qu'il est bien plus agréable à jouer qu'un Fear Effect, par exemple ? Bon, mais pas de panique, car malgré ce que je suis et resterai à jamais un grand fan de Joypad pour son sérieux, son humour, cette espèce de convivialité ressentie à chaque lecture. D'ailleurs, comment se fait-il que vous puissiez écrire de telles conneries sur vous-mêmes sans vous fâcher entre vous et vous sentir un peu gênés ?

LIWIL, DE LA MARTINIQUE

Chipoter : verbe intransitif, issu de l'ancien français « chipe » signifiant « chiffon ». Registre familier, se dit de quelqu'un qui fait des difficultés pour des vétilles. Voilà, mais j'aurais aussi pu prendre le verbe pinailler : registre familier, qui critique, ergote sur des questions de détail et qui perd du temps par souci de perfection. Tiens, c'est encore plus proche de l'attitude de Liwil, je trouve. Alors, oui, en effet, ISS Pro Evolution a obtenu la note parfaite de 10 sur 10 et ceci à l'unanimité, et nous maintenons notre position. Il est effectivement le meilleur jeu de foot jamais créé sur console et je pèse mes mots. Le plus réaliste, le plus intéressant, c'est lui un point c'est tout. Ne trouves-tu pas que les questions de replay ou d'équipes sont vraiment secondaires face au plaisir qu'on éprouve à manier les joueurs, à tutoyer la réalité ? Voilà, le sujet est clos, mais pour sa génération de consoles que ce soit clair : ISS Pro Evolution est le top de ce qu'on obtiendra, il mérite donc son 10/10. En ce qui concerne MediEvil 2, sa note de 8/10 prouve qu'il est un excellent jeu. Pourquoi pas de Megastar alors ? Eh bien, tout simplement car il s'agit d'une suite et que les critères d'exigences sont encore plus élevés pour ce type de jeu. Une suite plus innovante aurait permis à MediEvil 2 de décrocher son Megastar. Et puis si nous ne nous fâchons pas entre nous à la suite de nos délires, c'est tout simplement car il ne s'agit pas du tout de délires ! Nous sommes fous, complètement fêlés, voire pour certains névrosés. Il y a ceux qui crient sans prévenir, d'autres qui cassent tout, celui qui reste faussement zen, et le dernier qui ne vit que par la puissance du massage. On est comme ça, tous des cas un peu particuliers. As-tu déjà vu des fous se fâcher ? Non. Ils sont généralement inoffensifs et très sympas...

Du coté du Net

Dénombrer les sites couvrant l'actualité PlayStation sur le Net ne peut se faire en comptant sur les doigts de quelques mains, mais plutôt sur les tentacules d'un poulpe. En clair, souvent on ne trouve rien de bien original, en tout cas dans le contenu général. En revanche, plus rares sont déjà les sites relatant les nouvelles du front côté Nintendo. Pourtant, nous en avons dégoté un des plus intéressants. Premier bon point : la présentation assez agréable et la navigation aisée. Deuxième aspect plutôt convaincant : un contenu rédactionnel des plus complets avec tests, previews, etc. Les gars sont passionnés, c'est une évidence et on le sent immédiatement. Nous vous convions donc à aller jeter un coup d'œil à ce site avec en exclusivité les premières impressions sur la Game Boy Advance et son premier titre, Yoshi's Story. Hum, si je vous dis que ça ne se manque pour rien au monde, vous me répondriez quoi ?

Le sésame obligatoire : http://www.nintendoproject.com

Pour nous contacter

LA RÉDACTION : redacpad@club-internet.fr
T.S. morisse@club-internet.fr
frazom@club-internet.fr
ghellot@hfp.fr
jchieze@hfp.fr
cdelpierre@hfp.fr
ftarrain@hfp.fr
gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire

Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Final Fantasy VI, et une petite idée

Hello ! Je suis un lecteur assidu depuis maintenant plusieurs années et votre mag' est toujours aussi cool. Pourtant, maintenant que nous abordons la dernière année de ce siècle, ne trouveriez-vous pas intéressant de faire l'élection (par vous et nous, les lecteurs) des jeux qui ont marqué ce siècle ? On pourrait ainsi récompenser des jeux pour chaque catégorie, la meilleure saga (les Final Fantasy, les Zelda, les Street, etc.) et le grand final avec les 5 meilleurs jeux toutes catégories et consoles confondues. Ce serait bien sympa et on pourrait voir les jeux qui nous ont réellement marqués (ah, Final Fantasy VI !). Merci à l'avance de réfléchir ne serait-ce que 30 secondes à ma proposition (si vous ne l'avez pas déjà fait) et à plus !

BIG DEW LE FACÉTIEUX, DE QUELQUE PART SUR LE NET

PS : Pour le meilleur jeu du monde, il n'y a pas de polémique possible : Final Fantasy VI.

Tiens, une idée qu'elle est lumineuse ! Si, si, vraiment le pire c'est que pour l'instant, même si nous y avions parfois songé, nous n'avions rien avancé de concret. Bon, en tout cas, cher Dew-Dew (je me permets d'être aussi intime, partageant tes goûts pour le meilleur jeu de l'Histoire, tu sais FFVI), nous allons soumettre ton idée au bon vouloir des autres lecteurs. Alors, vous avez compris, les gars, si l'idée vous intéresse, hop dégainez votre plus belle plume, astiquez votre plus moche clavier et écrivez-nous pour le grand jeu l'idée à Dew-Dew, oh qu'elle est bonne !

Joypad

Abonnez-vous et recevez tous les CD de démos, CD audio, solutions et suppléments...

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !

1 an (11 nos) **279F** au lieu de ~~385F~~

soit 3 numéros gratuits

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°s) à JOYPAD, pour **279F** au lieu de ~~385F~~, soit **3 mois de lecture gratuite**. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD p
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ JPQ
Expire le : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ Signature (parents pour les mineurs) :

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse . _____

_____

Code postal . ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ Ville : _____

Date de naissance : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ Sexe . ❑ M ❑ F

Abonnements Belgique JOYPAD rue Charles Parenté 11 1070 Bruxelles 1 an (11N°s) 2300 FB
N° bancaire 210 0981122 19 Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire
Tarifs étranger sur demande au 01 55 56 71 14

Joypad achats

banquer sans casquer

Yaapi les gars ! Oyé oyé, nous sommes dans un mois placé sous le signe de... la dèche. Certes, il y a bien deux trois trucs à annoncer, mais les modèles n'étant pas disponibles pour test, nous n'en parlerons que plus tard.

Volant Blaze GTR Michael Schumacher + Pédalier

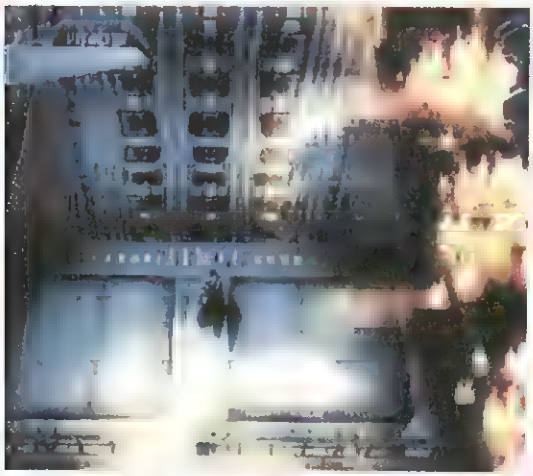
A chaque mois son volant... ou presque. C'est décidément un accessoire qui doit être particulièrement demandé ! Le Blaze GTR (licencié Michael Schumacher, faut bien manger, hein), soutient la comparaison avec les « majors » de l'accessoire. Pas tellement sur PlayStation, où la concurrence est déjà bien installée dans une gamme de prix agressive, mais plutôt sur N64, machine avec laquelle il est également compatible (c'est un modèle hybride – avec une double prise). Il offre les options de base qu'on est en droit de lui demander. Côté PlayStation, il dispose d'une bonne compatibilité avec les trois modes connus (Digital, Analog et NeGcon), et fonctionne parfaitement avec la N64 en Analog. Sa prise est agréable, avec un grip tenace et bien profilé, son large volant offre un rayon de braquage respectable, donc de ce côté on ne pourra éventuellement lui reprocher qu'un retour un poil mou. Ses ventouses fonctionnent bien, son pédalier accroche correctement sur de la moquette, bref, c'est un produit valable. Reste son prix un peu élevé, surtout pour la PlayStation. On pourra en revanche choisir d'investir pour la version N64, pour sa qualité de finition et sa compétitivité nettement plus valable sur ce standard.

Distributeur : Fire International SARL
Prix : 499 F
Machine : PlayStation et N64

Bleemcast !

Présenté à l'E3 dernier, et ayant d'ores et déjà créé l'événement, le célèbre émulateur Bleem ! arrive sur Dreamcast ! Du coup, c'est une ludothèque de 400 titres PlayStation qui devient jouable sur Dreamcast ! Nous avions vu notamment Gran Turismo, tourner allègrement pendant le salon, et le résultat est assez bluffant. Si la qualité obtenue n'égale pas celle permise par de gros PC, l'amélioration reste flagrante : les graphismes sont lissés, l'image est anti-alliasée, et d'une résolution supérieure portée à 640x480 (contre 512x480 pour les jeux en haute résolution PlayStation). On a même du bi-filtering en bonus. Bon, laissez tomber les termes techniques : c'est clairement amélioré. Sans valoir pour autant les jeux Dreamcast les plus travaillés, il faut bien avouer que le résultat est intéressant. Reste la formule de vente : 4 packs permettant chacun de jouer à 100 jeux. Ces titres n'ayant pas encore été communiqués, difficile de savoir comment la répartition s'est faite, ni dans quelle mesure elle se révèle intéressante. En termes de compatibilité, par contre, c'est du 100 % (sinon les jeux en question ne feraient pas partie des packs). Pour ceux qui se demandent comment ça marche : un GD-Rom pour booter la console, sélection du titre, on le place dans la console, et hop, on joue... En outre, une gamme d'accessoires sera commercialisée pour contourner les problèmes liés aux pads Dreamcast : un adaptateur (pour la memory card et les pads PlayStation), ainsi qu'une manette avec deux boutons supplémentaires. Nous testerons le tout dès réception des packs !

Distributeur : Astorlab Electronics
Prix : 239 F le pack
Machine : Dreamcast
Disponibilité : Septembre



CONCOURS

Gagnez des jeux Silent Bomber sur PlayStation

© 2000 Studio 3 Tous droits réservés
© 2000 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd Tous droits reservés
Distribution exclusive Virgin Interactive
Toutes les marques citées restent la propriété de leurs détenteurs respectifs

VIRGIN INTERACTIVE

STUDIO 3

SUR LE 3615 JOYPAD

stuces, codes, soluces et actualité sur toutes les consoles

Spécial vacances

Par Kendy

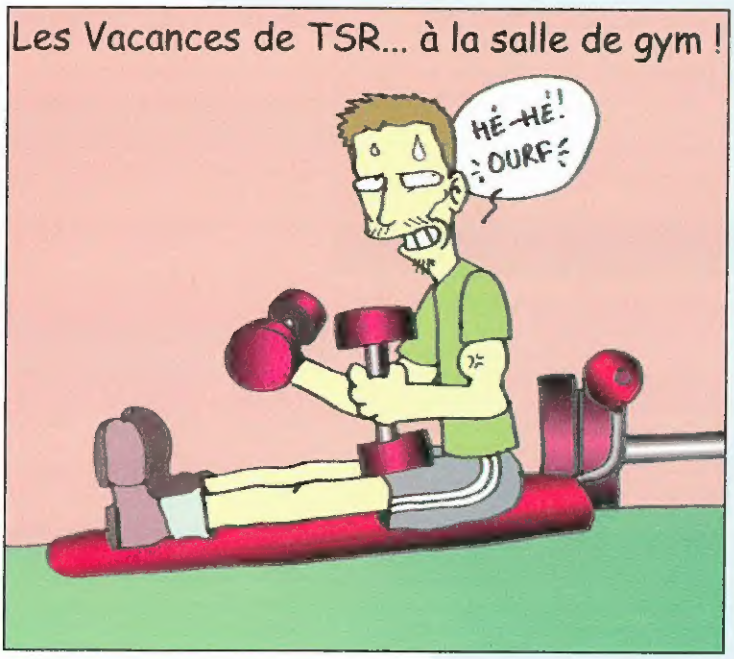
Les vacances c'est sacré ! Voilà pourquoi nous voulions les partager avec vous. Si, si, ça nous fait plaisir ! Et les vôtres, elles ont été comment ?

Les vacances de Chris...
.. dans le 17ème arrondissement de Paris
...C'EST LA VIE C'EST COMME ÇA...
THIEVE 2
PC

Les vacances de Willow... en Corse !
BOUGE PAS TÊTE DE PRUNE !
HEY ! MON NOM C'EST SANTONI...
TA GUEULE !
CORSICA

Les vacances de RaHaN... à 500k/s !!!
'TAIN ! JE DOWNLOAD TROP VITE !
ADSL

Les vacances de Trazom...
...à jouer à Final Match Tennis avec un keum mystérieux de la rédac' !
HO ! TRAZ ! ÇA SUFFIT !!! C'EST LA VIE C'EST COMME ÇA...
TARBA ! RATAI ! ZOBI !
SENNA


Les Vacances de TSR... à la salle de gym !
HÉ-HÉ ! OURF

Les vacances de Kendy... dans son lit !
... et 18 m² !
ZZZZzz

Joypad mode d'emploi

Bon, il fallait vraiment que tout le monde parte en vacances. Trop de travail, trop de jeux, trop de n'importe quoi. Mais après les vacances, tout devrait aller beaucoup mieux. C'est notre psychiatre qui le dit et on peut le croire, il nous connaît bien.

VENDREDI 19 MAI

>>>>> 00:29

Une partie de la rédaction se retrouve dans un pub, à Cluny. La conversation atteint des sommets, comme toujours. Elwood : « Moi, on m'a dit que je ressemblais à Cantona. » Julo : « Moi, quand j'avais les cheveux longs, je ressemblais à Di Caprio ! » Angel (minitel) : « Mais non, arrête ! » Julo, très sérieux : « Si, si, je te jure ! ». On le regarde tous bizarrement...

LUNDI 22 MAI

>>>>> 14:37

Greg et Jean se décident à aller chercher à manger. En chemin, Jean lance à Greg : « Il est chiant PiXX, ça fait une semaine qu'il doit dessiner un dragon qui tue ! » Greg : « Tu vas te faire un nouveau tatouage ? » Jean : « Ouais chais pas, mais j'veux mon dessin de dragon ! »

MERCREDI 24 MAI

>>>>> 17:35

Gana (Joystick) met dans le réseau interne, la chanson en MP3 d'Enrique Iglesias enregistrée à son insu lors d'un concert en Europe de l'Est. C'est trop puissant, il chante faux, quel nul ! On parie pour savoir s'il chante toujours faux, s'il prenait de la drogue ce jour-là ou s'il prenait les spectateurs pour des c...

LUNDI 5 JUIN

>>>>> 12:26

Julo à Greg : « Ouais, ce matin j'ai explosé un Anglais à Chu Chu Rocket. Mais, je comprends pas comment il a fait pour avoir déjà le jeu. C'est énervant y a du lag sur le Net, mais il m'a quand même dit que j'étais une bête... »

MARDI 6 JUIN

>>>>> 16:21

Parti chercher des infos sur le Net, Angel surfe gentiment. Jean passe derrière et lance : « Hmm, bravo Angel, Huge Sex Boys, ça, c'est de la recherche ! » « Euh mais non, mais regarde, quand tu te trompes d'une lettre ça donne sur un site X, euh ! »

>>>>> 16:41

Angel et Jean, qui ne supportent plus la musique de Kendy, décident de lui planquer son lecteur de MP3. A son retour, Kendy prend ça à la plaisanterie, persuadé que c'est Greg qui lui a volé. Finalement, il se met hors de lui au bout de dix minutes et décide de balancer par la fenêtre les affaires des supposés coupables. Greg parvient à sauver son sac, mais les cigarettes d'Angel et le sac de Jean passent par la fenêtre. On n'avait jamais vu Kendy comme ça...

>>>>> 22:30

Ackboo (Joystick) se pointe dans la salle console et voit Greg en train de tester Super Robot Taisen. Habitué aux commentaires des testeurs de Joystick, ce dernier lance alors à Ackboo : « Vas-y, toi aussi moques-toi de mon jeu en 2D. »

>>>>> 22:55

Ackboo est toujours devant Super Robot Taisen, hypnotisé, selon ses propres termes, par ce jeu qui à l'air fantastique.

MERCREDI 7 JUIN

>>>>> 14:12

Kendy arrive. Jean, qui range son sac, lui demande s'il a l'intention aujourd'hui de jeter des trucs par la fenêtre. Kendy explique qu'il l'a fait parce qu'il les trouvait lourds et que planquer les trucs ça ne se fait pas.

>>>>> 17:15

Chris va à la boulangerie. « Bonjour madame, je voudrais, euh... la grosse baguette là, je sais plus comment ça s'appelle. » La boulangère : « Un pain ? » Chris : « Euh, bah oui, ça doit être ça, merci. » (gulp)

>>>>> 22:12

Ackboo revient voir Greg, qui cette fois est sur Yamato 2. « Ouah, mais Greg, ils sont trop bien ces jeux japonais ! »

JEUDI 8 JUIN

>>>>> 16:14

Greg et Gana sont en train de mater des trucs débiles récupérés sur le Net, quand Fishbone arrive avec son pistolet à fléchettes Nerv. Il demande qui lui a piqué ses fléchettes et, devant le silence des deux autres qui n'en savent rien, il balance alors son pistolet en gueulant « Putain, y en a marre, y a que des gamins dans cette rédac ! »

VENDREDI 9 JUIN

>>>>> 15:36

Tout Joypad et une partie du 3615 Joypad est réuni dans la salle console pour admirer l'œuvre de Casque Noir (Joystick), un montage parfait du vrai clip d'Enrique Iglesias avec sa « chanson » version voix foireuse. Kendy et Greg hilares se la repassent 10 fois de suite.

SAMEDI 10 JUIN

>>>>> 16:33

Elwood et Traz se mettent sur Colin McRae 2... Ils ont du mal à cacher leur manque d'enthousiasme.

DIMANCHE 11 JUIN

>>>>> 13:15

Greg arrive avec Aurélie, sa copine fan de Pokémon, pour finir le dossier Stadium. Traz et Elwood, qui ont passé la nuit sur le Booklet Colin McRae 2, sont complètement défaits.

>>>>> 14:15

Après l'avoir essayé sur 5 PlayStation, le jeu Colin McRae 2 veut bien enfin se lancer. Traz crie à Elwood, qui se fout de lui depuis tout à l'heure : « Si cette fois ça marche, je te tue ! »

>>>>> 00:45

Traz, qui a passé 36 heures d'affilée sur Colin McRae 2 pète les plombs. De la salle des tests, on l'entend gueuler tout seul : « Balunga !!! » et autres « Tututututu l'prends pas mal ? »

>>>>> 01:59

Aurélie demande à Greg si elle peut fermer la fenêtre de Windows. Elwood épuisé, rétorque alors : « Pourquoi, t'as froid ? »

LUNDI 12 JUIN

>>>>> 18:01

RaHaN arrive à la rédac et salue tout le monde. Dans son élan, il renverse son café brûlant sur son PC et lui-même. Première réaction de TSR : « Tes parties importantes n'ont rien ? »

>>>>> 22:03

Joypad se termine. Suite à la conception du booklet, Elwood enchaîne sur 28 heures de sommeil. Traz, 23.

+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

Du 5 au 31 juillet

un deck à thème acheté = 1 tapis de souris OFFERT

POKÉMON

RUGBY 2001

LNF STARS 2001

TOMBI ! 2

JUNGLE™

Attrapez-les tous !

GAME BOY

Jeu en réseau

ChuChu Rocket !

Dreamcast

Nouveau chez Difintel, OFFRE EXCLUSIVE BOUYGUES TELECOM

Bouygues Telecom

OFFRE SPECIALE
Condition de Réservation de la playstation 2 renseigne toi dans ta boutique Difintel-Micro

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

Dans les boutiques participants à l'opération, dans la limite des stocks disponibles, conditions en magasin.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

1 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
1 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
1 Hauteville	04 74 40 04 28
2 Chauny	03 23 38 00 10
2 Laon	03 23 79 08 84
2 Soissons	03 23 59 16 18
2 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
5 Menton	04 93 28 26 55
2 Rodez	05 65 67 06 15
3 Arles	06 07 06 04 30
3 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
3 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
3 Istres	01 42 55 31 95
3 Bayeux	02 31 51 00 99
6 Honfleur	02 31 89 75 00
6 Lisieux	02 31 63 07 77
6 Vire	02 31 67 97 67
5 Aurillac	04 71 43 56 56
7 Royan	05 46 22 15 04
7 Saintes	05 46 93 51 75
7 Brive	05 55 24 47 87
7 Dijon	03 80 70 15 79
5 Bergerac	05 53 73 30 28
5 Périgueux	05 53 53 55 54
5 Montbelliard	03 81 94 17 09
5 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougeres	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 87
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 66 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crepy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 90
71 Digoun	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Monceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontaux Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 05 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
81 Revel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Cluses • Charleville Mézières • Montereau • Colmar • Marmande • St Didier • Carcassonne • Pont à Pitre • Parniers • Issy-les-Moulineaux • Narbonne • Cambrai • Pau • Savigny-sur-Orge •

PORTUGAL

• Lisbonne 1 et 2

On va voir si vous avez les épaules assez larges.

3 places de pilote de Rallye en jeu.

Vous avez entre 18 et 25 ans, garçon ou fille,
vous avez votre permis de conduire, vous voulez devenir pilote de Rallye,
alors tentez votre chance.
Renseignements : 01 44 30 24 00 - www.ffsa.org - 3615 FFSA (2,23 F/mn).

FFSA RALLYE JEUNES FFSA PEUGEOT

FÉDÉRATION FRANÇAISE FFSA SPORT AUTOMOBILE

EUROSPORT FRANCE · TOTAL · MICHELIN · Echappement · vitaris · PEUGEOT

Avec la participation de